策划 **生态系统之匙**
移动互联网时代的账号

焦点 **“割草”外传**
“无双”的那些事儿

电脑游戏新干线

大众软件

08
2014年8月

读我懂你，悦享应用娱乐未来

POPSOFT @ E3 THE FUTURE REVEALED 2014

次世代第一战——E3 2014全景





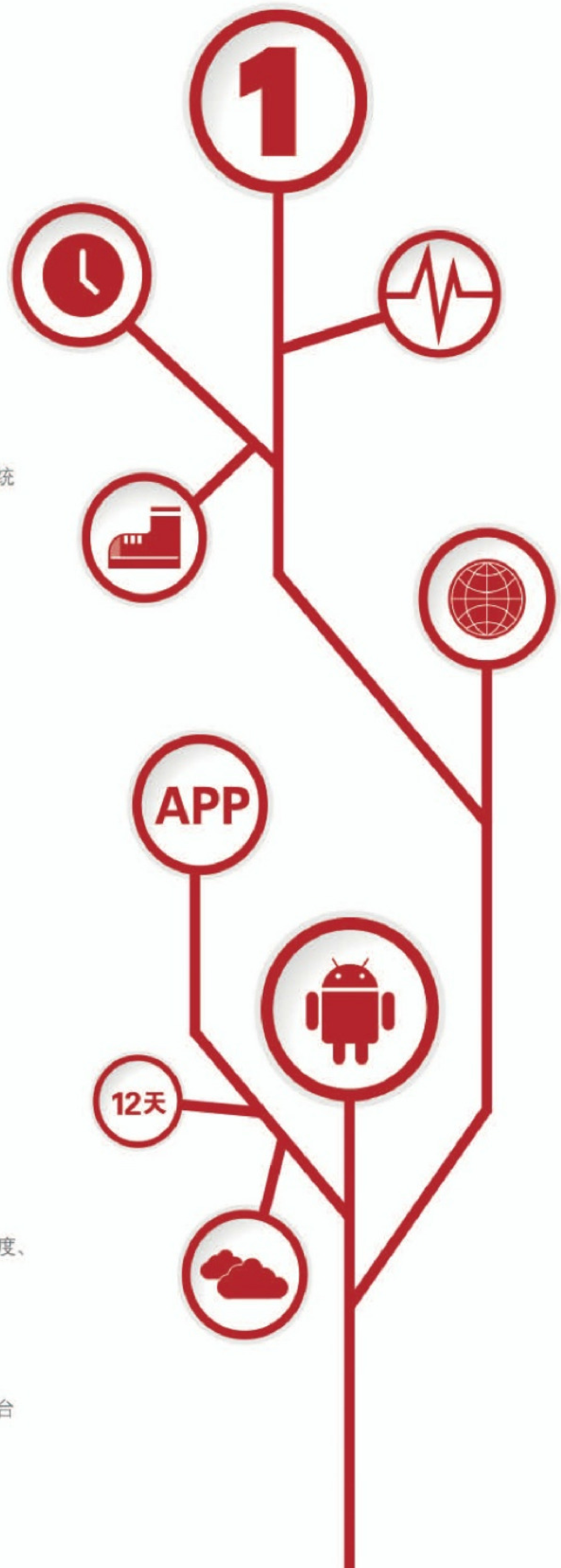
ISSN 1672-0148

国内统一刊号 CN45-1304/TP

GEAK果壳
www.iGeak.com



Geak Watch
果壳智能手表



1

全球第一款真正意义上的智能手表
可脱离手机独立上网、独立使用的独立设备
可提供人体感应在内的独特传感能力
使用真正的智能操作系统
具备功能内容不断升级的能力



全球最精致的安卓智能设备
安卓4.1 仅有30%的设备能运行的顶级智能系统
浓缩于1.5寸高清真彩屏
强大的内置CPU提供强大计算动力
甚至可直接解码高清视频



高集成网络模块
唯一具备WiFi模块的智能手表
可在脱离一切其他产品的情况下独立上网。
使用行业领先的蓝牙4.0技术
可独立进行网络数据传输



时间还可以这么看
GEAK Watch不仅支持多地时间
还支持世界时钟以及主题自定义



我们不应该只看天气
GEAK 手表提供全球精准的天气信息
可以随时随地获取天气预报
GEAK 手表可实时更新污染指数
保护你和家人的身体健康



生活可以更健康
7*24小时的计步器
全天记录行动数据
精准分析脂肪燃烧情况
为立志健身者提供最精准的数据支持



多种智能传感器
最强大的传感器、最完整的集成GEAK Watch集成了温度、
导航、动力加速、陀螺仪等多种智能传感器
部分采用更高精度更高可靠性军品级产品

12天

超节电软硬件技术 待机高达12天
GEAK Watch有超低功耗的芯片
配合高效率LG全贴合屏幕和独家的节电OS平台
待机时间可以高达12天
秒杀市场同类设备


怪物王国
on line

2014年8月 总第469期
本期目录

新品初评

专栏评述

特别策划

APP前哨战

晶合通讯

游者新说

专题企划

P16
“生态系统”之匙

移动互联网时代，很多厂商都从软硬件和服务等方面构建了自己的“生态系统”，甚至所谓“随身云”服务，让用户随时随地享受全方位的相关服务，而串起整个生态系统的钥匙，就是用户账号与密码。更好地了解和灵活应用账号与密码，能带给我们更多的乐趣与便利，而同时，这些重要的信息更需要严格保护。

P10
小小足球大数据

世界杯上，场内是各球队技战术实力的较量，场外却有另一场数据分析与数学模型的较量。今年，百度、微软、谷歌以及雅虎等互联网企业纷纷加入数据预测世界杯的大军之中，利用各自的优势，上演一场别样精彩的数据之战，大数据时代风烟四起谁能拔得头筹？且看本期专栏慢慢道来。





P104

“割草”外传

毕竟所谓的“割草”，也只是“无双”系列中的一个方面，虽然笔者很反感铃木师傅这种一味只会增加同屏人数和伤害系数的做法，更反感通过万恶的“刷刷刷”来强行捆绑玩家进行游戏的恶劣行径，但这些并不妨碍我们去以另外的角度看这个已经有着10年以上历史的系列游戏。

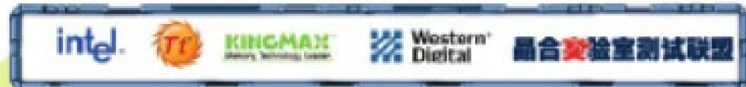
夺淮入海

空档降临的《新剑侠传奇》，作为国内游戏行业夺淮入海大戏的主角，在预算、玩家口味、市场环境等多方掣肘的困难下诞生，并能让人眼前一亮，实属不易。
无数的玩家，便如同云梯关一般，是夺淮入海的必争之地，脚下是潮水般缓缓流淌的《新剑侠传奇》，而视线的尽头，是一望无际的市场蓝海。



跨越时代
华为荣耀6手机

■ 青岚



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆华为荣耀（honor）◆已上市◆1999元起◆附件：充电器、USB线、质保证书等◆推荐：需要高速移动网络的用户、手不离机的重度手机玩家◆咨询电话：400-088-6888（技术支持）◆相似产品：三星Galaxy S5、索尼Xperia Z2等

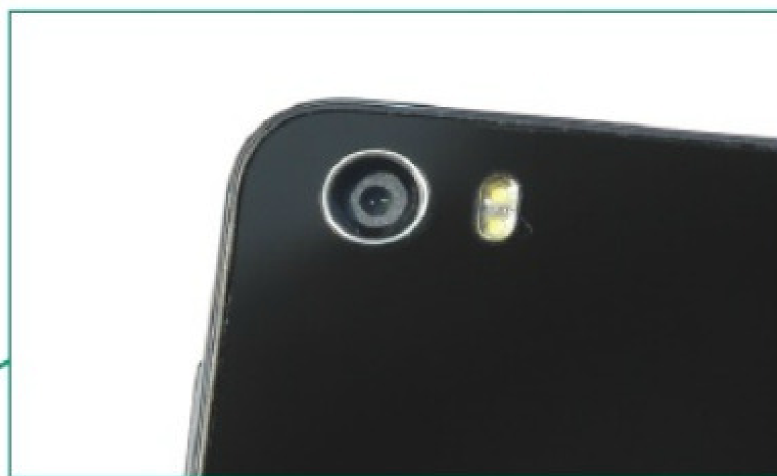
跨越了4、5两代的荣耀6手机，不仅带来了全新的内核，还与荣耀家族其他成员及合作伙伴一起，开始了荣耀品牌的新时代，细心的读者应该会发现，在本篇的产品信息中，品牌与技术支持、二维码网址等，都已经与不久前测试的华为荣耀X1平板手机有了明显不同。





荣耀6手机采用5.0英寸1920×1080分辨率屏幕，窄边框设计使其屏占率达到75.7%，高像素密度及色彩增强技术提供了出色的影像体验；10点触控与悬浮触控、手套触控则提供了良好的操控能力；第三代康宁玻璃屏幕和镀膜让屏幕拥有很好的手感及保护、抗脏能力





←↑荣耀6背面非常平整，采用一体式设计，不可拆卸电池，多层材质的复合壳体中，太空材料与内部纹路让它即炫目又光滑耐磨，还能有效防止指纹等印记污染。背部顶端带有1300万像素摄像头拥有F2.0大光圈镜头，搭配双LED闪光灯，底部则带有扬声器





荣耀6顶端带有红外窗口（上图），提供了红外遥控功能“智控2.0”，支持荣耀立方、电视机、机顶盒甚至是空调等设备（下图），我们测试了大量新旧家电设备，基本都能较完美的支持



↑作为荣耀品牌独立后的首款旗舰产品，荣耀6采用进一步改进的EMUI2.3操作界面（见产品图），还内置大量特色服务，例如荣耀WiFi可让用户快速连接到中国移动与中国电信的650万个无线热点上，它提供的1000万小时使用时间，基本已可以满足用户整个使用周期的数据需求，当然在与WiFi热点连接时，以及不在WiFi热点覆盖地区时，还是需要移动数据支持的





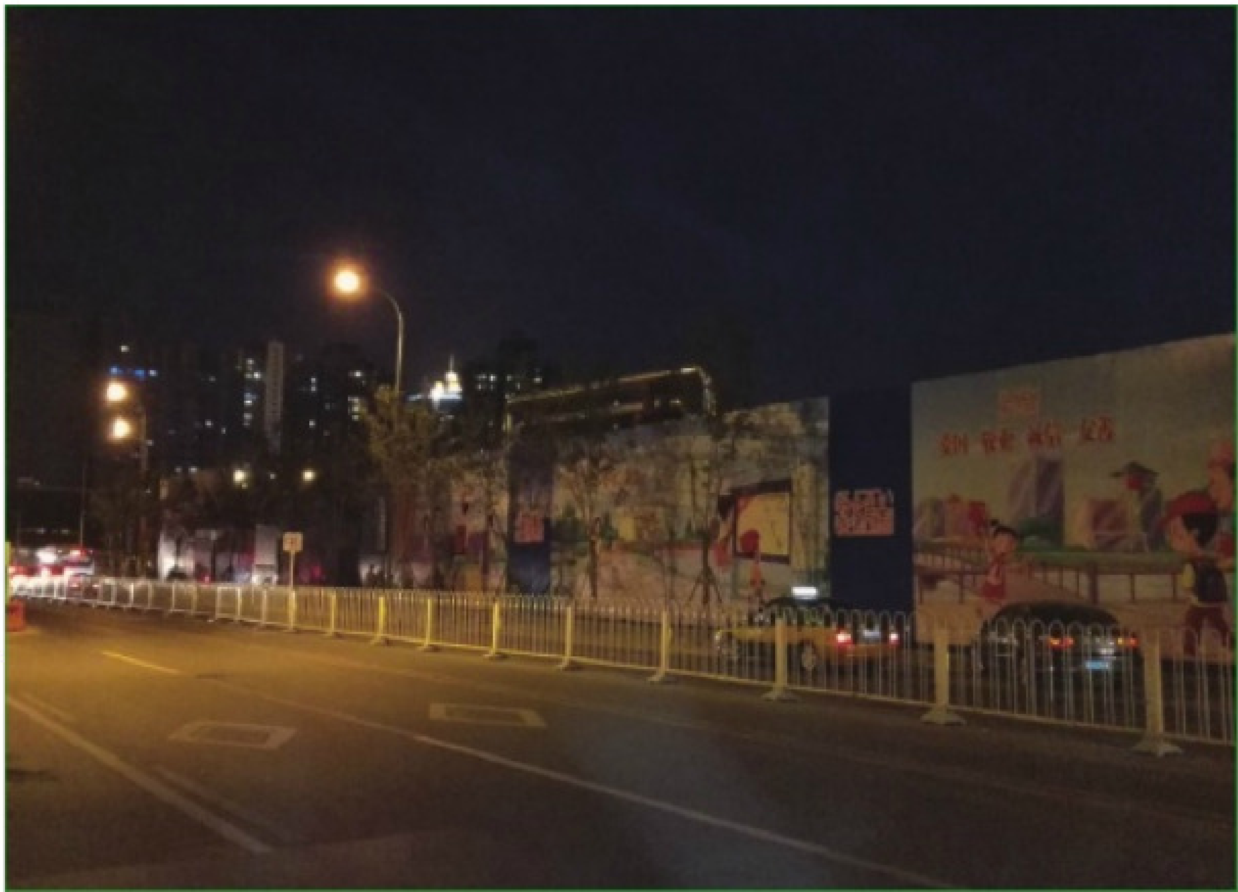
荣耀6较为轻薄，重量为135g，厚度只有7.5mm，侧面银色边条中隐藏着电源、音量控制键与Micro SIM卡和Micro SD卡插槽，按键上以非常细密的刻槽增加手感（上图），音量调低键在黑屏状态下能够呼出声音拨号或进行快速拍照，而插槽则带有紧密的舱盖，提供了一定的防护能力（下图）



↑荣耀6还有适于老人和特殊人群使用的“简易桌面样式”、适合驾驶时使用的驾驶模式（左图）、拥有在线乐库的音乐播放软件（中图）以及为传统用户准备的FM收音功能等功能，而不断更新的锁屏杂志则为用户提供了个性又美观的界面（右图），同时也可以让人学习到不少知识。

荣耀6的拍照功能也是设计亮点之一，拥有出色的智能拍摄方式和美肤、特效、全景、HDR等多种模式，长按对焦点可与测光点分离。全焦模式是在瞬间用不同对焦点拍摄多幅照片，用户可在拍摄后再选择对焦点并保存相应照片





↑→我们的样张为背部摄像头在智能拍摄模式下拍摄，可见在智像2.0技术、大光圈镜头和硬件HDR的支持下，其清晰度、色彩、景深、夜景效果等都相当出色。其前置500万像素摄像头拥有广角和全景拍摄能力，特别适合自拍使用

荣耀6采用华为最新的1.7GHz八核CPU海思麒麟（Kirin）920，由4个A15高性能核心和4个A7高能效比核心组成，28nm工艺制造，在待机状态下则使用内置超低功耗协处理器进行传感器监测，它内置Mali T628MP4 GPU，可提供强大的3D图形性能。另外它采用3GB DDR3内存、内置16GB/32GB内置存储空间，最大支持64GB Micro SD卡，高端型号支持NFC技术。

荣耀6首先推出的是中国移动版，可支持4G LTE Cat6移动网络标准，最高理论下载速率可达300Mbps，而智能天线技术则保证了出色的信号。荣耀6支持2.4GHz和5GHz双频WiFi，可提供更好的WiFi网络连接能力。

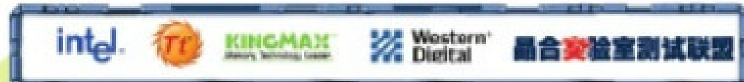
作为荣耀系列的成员，强大的续航能力也是荣耀6的特色，它内置3100mAh大容量电池，配合智电2.0管理系统，可提供普通使用状态下2天以上的续航时间，在完成所有测试内容和2小时高清视频播放后，仍可提供30小时的续航时间，全高清连续播放时间达到8.5小时（均保留15%电量）。

在实际测试中，其MobileXPRT 2013中性能得分达到247，用户体验得分98，安兔兔测试得分更高达38000分以上，象限（Quadrant）成绩11955，达到目前的顶级水平。而在3D游戏引擎测试NenaMark 2测试中的帧速达到接近极速的59.7fps。在长时间视频播放后，其机身没有明显发热，高负载应用中的机身发热量也在可接受范围内。

总结：这是一款性价比出色，软硬件配置都相当全面而且实用的手机。作为荣耀品牌独立后的第一款手机，其跨越式的命名方式和软硬件配置，大量周边设备的配合等，都说明它将带给我们的是不一样的荣耀手机体验。

即时分享的乐趣
尼康CoolPix S810c数码相机

■ 魔之左手



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：不详

◆尼康（Nikon）◆即将上市◆价格不详
◆附件：充电器、USB线、质保证书等
◆推荐：不满足于手机平板拍摄能力的社交用户◆咨询电话：400-820-1665（客户支持）
◆相似产品：尼康CoolPix S800c、佳能PowerShot SX600 HS等

传统数码相机虽然能够很好地记录和创作，但在如今这个社交为王、移动应用泛滥的环境中，传统的相机拍摄后，再到电脑上导出、处理、上传才能完成一次社交互动，显得过于繁琐和费时，远不如手机等移动设备，那么传统DC是否会选择放弃呢？答案当然是否定的，一大波社交型相机的出现，正在努力改变着市场的格局，与其他移动智能设备一样，社交相机也在迅速更新，作为更成熟的作品，尼康S810c就是新一代产品的代表。





尼康S810c外形并不追求极致的小巧轻薄，不过相当圆润可爱，216g（含电池和存储卡）的重量用腕带挂在手上也不显特别累赘。在其正面带有数码相机上很少出现的Android系统标志，说明这是一款采用智能移动操作系统的产品



S810c从背面看更像是一款3.7英寸智能手机，由于采用多点触控屏和Android系统，以及比较标准的Android界面，操控非常简单，顶部只有电源与快门/变焦键，背部则只有标准的Android控制键



S810c采用Micro SD卡进行容量扩展，带有3.5mm耳麦接口，不仅可为拍摄视频配音，还能和其他智能移动设备一样欣赏音视频。另外它提供了Micro HDMI和Micro USB接口，后者可用于数据传输和充电。除了耳麦接口外，所有接口均用严密的舱盖保护，提升了安全性



S810c采用1850mAh的电池，容量远高于上一代产品，可连续拍摄270张静态照片或录像1小时20分钟左右，基本可满足整整一天时间中高频率使用，还可支持频繁的WiFi连接使用和GPS连续定位



S810c支持WiFi无线网络标准，可作为一台“标准”的移动智能设备，通过WiFi连接互联网，在新浪微博、微信等社交平台（其他应用需自行下载安装）上发布信息。而在室外，它可以作为一台无线热点，让智能移动设备通过专用App进行连接和文件传输，在传输时还可根据需求选择传输原尺寸或大小两种尺寸的缩略图

作为新概念数码相机，智能化的S810c的配置也在紧跟潮流，A9架构800MHz处理器、PowerVR SGX540图像处理器和1GB内存，Android 4.2.2操作系统等，让它基本可满足目前所有社交应用和日常图像处理应用的需求，内部存储则有1.1GB以上的剩余空间，可安装大量社交应用或容纳200张以上的1600万像素照片，不安装扩展卡也可以很好地使用。当然如果与目前主流的智能移动设备相比，S810c也存在一些不足，例如不支持3G、4G等移动网络限制了它的使用、传输全尺寸照片和全高清拍摄文件的时间较长等。





S810c在拍摄方面的最大优势当然就是拥有12倍光学变焦能力和防抖镜头，既可在广角端尽量收纳景物，又能轻松拍摄远端景物的细节





S810c还具有特殊效果、场景模式、智能人像拍摄等拍摄模式，不过其默认的自动模式其实就已经可以应对绝大多数情况，例如夜景拍摄、微距拍摄、食品拍摄（我大吃国社交平台拍照的最大需求之一），甚至在逆光等不太理想的条件下也能获得较好的效果（右下图）



总结：尼康CoolPix S810c代表了数码相机发展的一个方向，与其他无线社交相机相比，它拥有更好的扩展性和趣味性；而与智能手机和平板相机相比，其拍摄能力，特别是镜头能力要强得多，更适合个性化的照片拍摄。

新核心适用派
纽索N810 i7平板电脑

■ 缘下杂音

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

◆讯宜◆已上市◆1299元
◆附件：充电器、USB线、质保证书等
◆推荐：对移动网络和大屏显示有需求的中级用户◆咨询电话：400-067-8610（服务咨询）
◆相似产品：戴尔Venue 8、蓝魔i8 PRO等

英特尔面向智能移动设备的X86处理器已经发展了数代，最新的Bay trial核心重新确立了平板电脑优先的战略，不仅在性能、功耗等方面继续进步，而且还拥有双系统（Android和Windows）支持等很多独特功能。同时英特尔也更大力度地扶植合作厂商，推出更多样的新产品，纽索N810 i7和本刊第6期介绍的台电X98 3G一样，都是新一代Intel核心平板的先锋。





纽索N810 i7的外观比较圆润，乍看起来与X98 3G颇为相像，只是尺寸较小，更为便携。它采用10点触控8英寸IPS屏幕，分辨率为1280×800，与“视网膜屏幕”的显示精细程度有一定差距，不过色彩表现还是不错的。N810采用系统虚拟按键，正面只设置了屏幕上方的200万像素前置摄像头和感光器



纽索N810 i7的机身比iPad mini 2略厚，尺寸为201.5mm×123mm×8.8mm，但329g（不含3G模块）的重量与之类似



N810 i7的侧面分布着音量键和电源键，耳机、Micro USB和Micro SD/TF等接口都集中在上方。值得注意的是，N810集成了Ultra-Stick插槽和Micro HDMI接口，前者可通过插卡支持3G移动网络，后者则便于连接大屏幕显示，为移动办公、商务展示、大屏娱乐提供了便利

纽索N810 i7采用英特尔Z3735E处理器，是一颗4核4线程处理器，默认频率1.33GHz，睿频1.83GHz。产品同时配备1GB内存和16GB内置储存空间，操作系统为Android 4.2.2。Z3735E和台电X98 3G采用的Z3735D的芯片规格基本相同，都内置第七代核芯显卡，支持64位计算，以22nm工艺制造，但配备的内存容量和带宽有一定缩减。

N810 i7的安兔兔得分达到30341分，象限（Quadrant）得分6283，Nenamark测试基本维持在60fps的最高帧速。在综合测试MobileXPRT中，其性能得分179，用户体验得分130，拖动测试均在56fps以上。3DMark中Ice Storm Unlimited得分为12672分。N810 i7内置4150mAh电池，以75%的亮度和音量播放720p视频时，它可连续播放6小时左右（保留15%电量），长时间高负载使用后，背部温度略微升高，但感觉并不明显。

纽索为平板产品提供了大量的热门APP VIP账户、游戏大礼包等赠品，让用户可以获得更好的使用体验。不过我们也发现，Ultra-Stick插槽虽然在使用3G和升级时更加灵活，但开口远大于SIM卡插槽，使得盖板缝隙较大，另外侧面控制按键则显得有些细小，触感不佳。



N810 i7背面部分采用磨砂金属外壳，上下部分别配备500万像素摄像头和双扬声器，“intel inside”标志十分抢眼

总结：总体而言，N810 i7是一款性价比较高的平板电脑，但在分辨率、内存容量、外部设计做工等方面有一些小瑕疵。

体验超稳定画面
AOC G2460PG/GB电竞显示器

■魔之左手

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆AOC◆已上市◆3399元
◆附件：电源线、DisplayPort视频线、USB线、质保证书、驱动光盘等◆推荐：使用N卡的高端玩家、电竞选手◆咨询电话：400-887-8007（服务专线）◆相似产品：明基XL2420Z、华硕 VG248QE等

进入液晶显示器时代以来，高端玩家就经常被刷新率这一设置折磨，如果采用60fps的固定刷新率来迎合液晶显示器的需求，让每一帧显示都稳定呈现，那么高配置提供的超高帧速就会被浪费掉，甚至可能影响玩家在一些高节奏游戏中的发挥。但是不采用固定刷新率，又可能因为输出帧与显示器刷新率不同步，出现细微的画面撕裂。尽管现在已经有了刷新率高达每秒144帧的显示器，但因为显示器和显卡输出的刷新并不同步，画面撕裂的现象仍难免存在，直到NVIDIA G-SYNC技术的出现，才以硬件方式让显卡和显示器实现了同步刷新，让液晶显示器，特别是高刷新率显示器能够与高性能显卡更和谐地工作，解决画面的撕裂、卡顿、延迟等问题。作为游戏电竞显示器的传统厂商，AOC的G2460PG/GB显示器，是目前市面上最早出现的，支持NVIDIA G-SYNC技术的产品之一。



AOC G2460PG/GB显示器角度调节方式很多，俯仰角度为-5°～20°，左右旋转均为160°，支持90°倾斜，高度调节范围13cm，适合不同的应用环境和需求



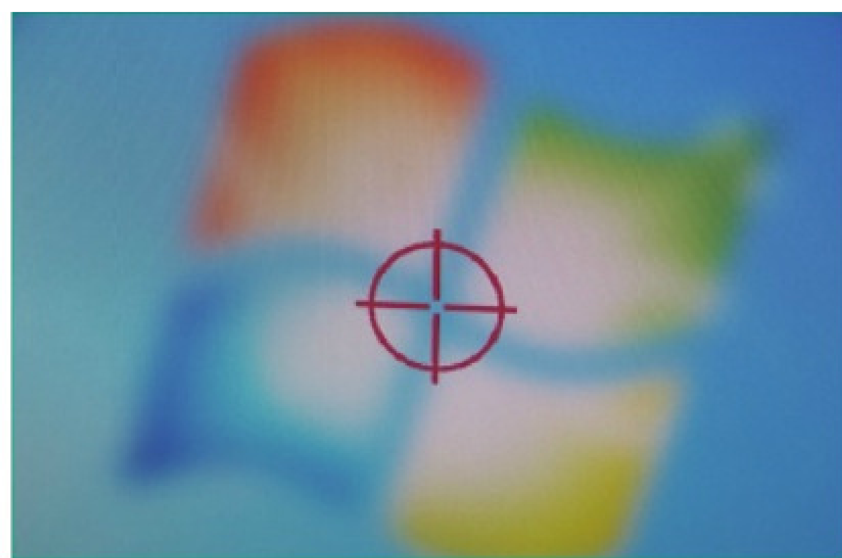


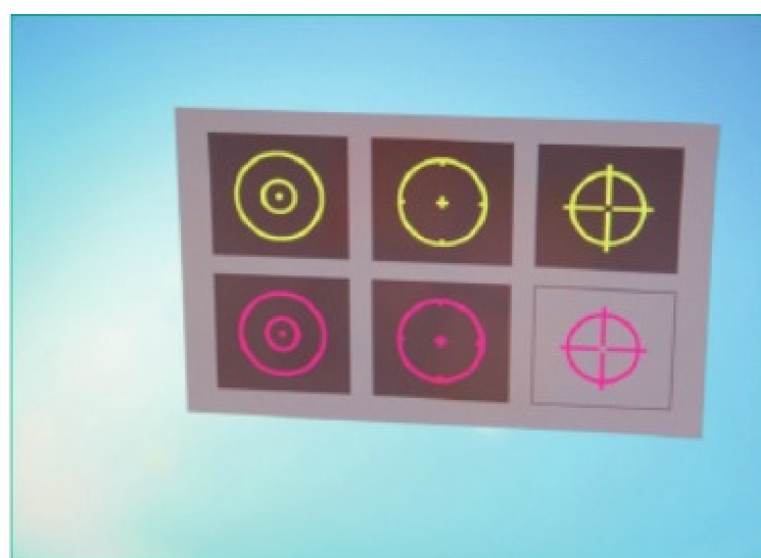
AOC G2460PG/GB显示器采用24英寸1920×1080分辨率面板，左上角的NVIDIA标志和点缀的NVIDIA典型绿色调，都表现着与NVIDIA的独特关系，金属拉丝外壳更有一种冷峻的感觉





AOC G2460PG/GB只支持DisplayPort接口信号输入，以满足NVIDIA G-SYNC技术的需求，同时它支持USB 3.0扩展口，侧面则提供了USB 2.0标准接口，其中一个为快速充电接口





对射击游戏玩家来说，AOC G2460PG/GB提供的自带准星非常实用，远比大部分游戏内置准星更加醒目，而且能根据不同游戏的特性进行选择

AOC G2460PG/GB的典型响应时间为1ms、对比度1000:1、亮度350cd/㎡，图像锐利稳定，相应极快，在高节奏的游戏中表现尤为出色。除了NVIDIA G-SYNC技术，它能以NVIDIA ULMB技术对高速图像进行锐化、用3D Vision呈现逼真的3D影像。

总结：对NVIDIA各项游戏图形技术的支持，加上AOC独有的设计，让AOC G2460PG/GB成为一台相当出色的游戏利器。

世界杯上，场内是各球队技战术实力的较量，场外却有另一场数据分析与数学模型的较量。大数据时代风烟四起谁能拔得头筹？

小小足球大数据
百度大数据世界杯的另一种解读

■北京 一丝blue



点球大战：小小纸条大有学问

四年一度的世界杯决赛在巴西里约热内卢的马拉卡纳大球场落下帷幕，同四年前一样，今年的世界杯决赛依然没有打到点球大战，在加时赛上便分出了胜负。不过，在通往决赛的道路上，再是强大的对手都难免遭遇残酷的点球大战，比如阿根廷在半决赛中遭遇荷兰便是通过点球大战决出胜负。

回顾那场点球大战，细心的球迷会想起当时的一幕，当阿根廷门将罗梅罗站到球门前时会拿出一张小纸条细看一番，然后，门神扑出了荷兰队的两粒点球，昂首进入决赛。这一幕不由让人回想起8年前。在2006年的德国世界杯上，德国与阿根廷的点球大战，德国门将莱曼凭借手里的那张小纸条，扑出了阿根廷7粒点球中的4个，最终成功帮助德国晋级，这张小纸条在后来一次拍卖会中以100万欧元的天价卖出。8年后的阿根廷可谓师夷长技以制夷，可惜在决赛中德国人没有给对手用上小纸条的机会。

小小的纸条左右比赛胜负，听起来有些不可思议，也许这只是主教练在赛场上施展的心理战术，故意让守门员在对方主罚队员眼前打开小纸条查看一番，动摇主罚球员的信心，而小纸条上也许只是一句激励的人生格言甚至只是白纸一张而已。不过2006年的德国人告诉我们，小小的纸条绝不是心理暗示的小伎俩，而是科学数据的整理。据德国媒体披露，2006年世界杯那张小纸条是德国科隆体育学院50名专家组成的智囊团的结晶，在纸条上统计了当时阿根廷球员主罚点球的习惯，这样的统计多少能给门将参考。一张小小的纸条背后，反应出来的正是大数据时代的到来。

场外争锋：数字世界杯百度夺冠

要统计球员射门的方向与习惯并不难，但这涉及到海量的数据收集，放到50年前，别说是50人的团队，哪怕人数再增加一倍，也未必能够计算出具有参考价值的结果。然而随着信息技术的不断发展，数据的积累越来越丰富，数据的计算也依靠计算机取得了飞跃，这便为大数据时代的到来做好了准备。2014年的世界杯，当32支球队厉兵秣马在赛场上酣战之时，以谷歌、微软、百度等互联网巨头为代表的企业展开了一场在赛场之外的大数据比拼——对世界杯比赛胜负的预测。

足球比赛的最大魅力就在于谁也不知道下一分钟会发生什么，所以每当世界杯这样的国际赛事开始，讨论比赛胜负便成为了全民消费的话题。四年前章鱼保罗成为大家看球之余的消遣，那么四年之后，拿动物来猜胜负已经过时了，今年预测比赛胜负的焦点灯光打在了微软等大数据公司的头上。

现在世界杯比赛已经尘埃落定，正好让我们回过头来看看各家大数据公司的成绩单。小组赛阶段，百度预测比赛胜负的准确率为58.33%，微软为56.25%，高盛为37.5%，谷歌未参加；八分之一决赛，百度和谷歌预测的准确率均为100%，四分之一决赛，百度的预测继续达到100%，而谷歌为75%。最后几场比赛的对决中，百度的预测再次大部分命中，只有巴西对荷兰的季军赛没有猜中，至此，百度猜中了全部16场淘汰赛中的15场，1场未猜中；而微软在淘汰赛预测中迎头赶上，以同样猜中15场的成绩与百度并列，连双方未能猜中的比赛都是同一场。

总体上说，百度不但在16场淘汰赛中猜中15场，即使在冷门不断的小组赛阶段也有58.33%的预测准确度，在总体上高过微软与谷歌的预测数据，单从数据上说无疑是今年的“第一名”。网上甚至流传有一位彩民按照百度给出的预测结果购买足彩，在世界杯期间狂赚300多万。当然对李彦宏而言，研究世界杯胜负可不是为了给自己买彩票作参考，数字的背后实际上比拼的是大数据的收集与分析，是技术硬实力的较量。如果说10年前对足球比赛胜负研究最深的是各家博彩公司，那么10年后，互联网巨头们要来发出挑战了。下面我们不妨来看看不同的巨头们分别收集了哪些数据，交了什么样的考卷。

雅虎：博彩公司能吃吗？

先来看看刷存在感的雅虎。雅虎的数据采集来自它2013年刚刚收购的轻博客网站Tumblr。雅虎对Tumblr上所有关于世界杯的讨论文章进行统计，通过一系列模型计算每支国家队的优势。雅虎科研小组表示他们从831亿篇博客中筛选了1.889亿篇文章用于分析，通过词频等数据的分析，雅虎团队得出的预测结果是巴西将取得本届世界杯的冠军。事后来看，雅虎的预测算是打了自己的脸。大概他们把巴西体育场建设的延迟、市民抗议等等博客报道都当作“关键字”计算到了统计模型之中，这才预言了巴西的夺冠。不过对雅虎而言，没有猜中谁夺冠并不重要。重要的是雅虎要通过这次竞猜告诉大家：“现在Tumblr是我雅虎的了，大家都快来注册吧。”

高盛：博彩公司是我客户

高盛并不是互联网时代才兴起的科技企业，但它的投资背景注定这是一家时刻都需要大数据支持的公司。在今年世界杯的大数据预测较量中，高盛也来掺了一脚，不过结果是它的预测成绩不怎么样。

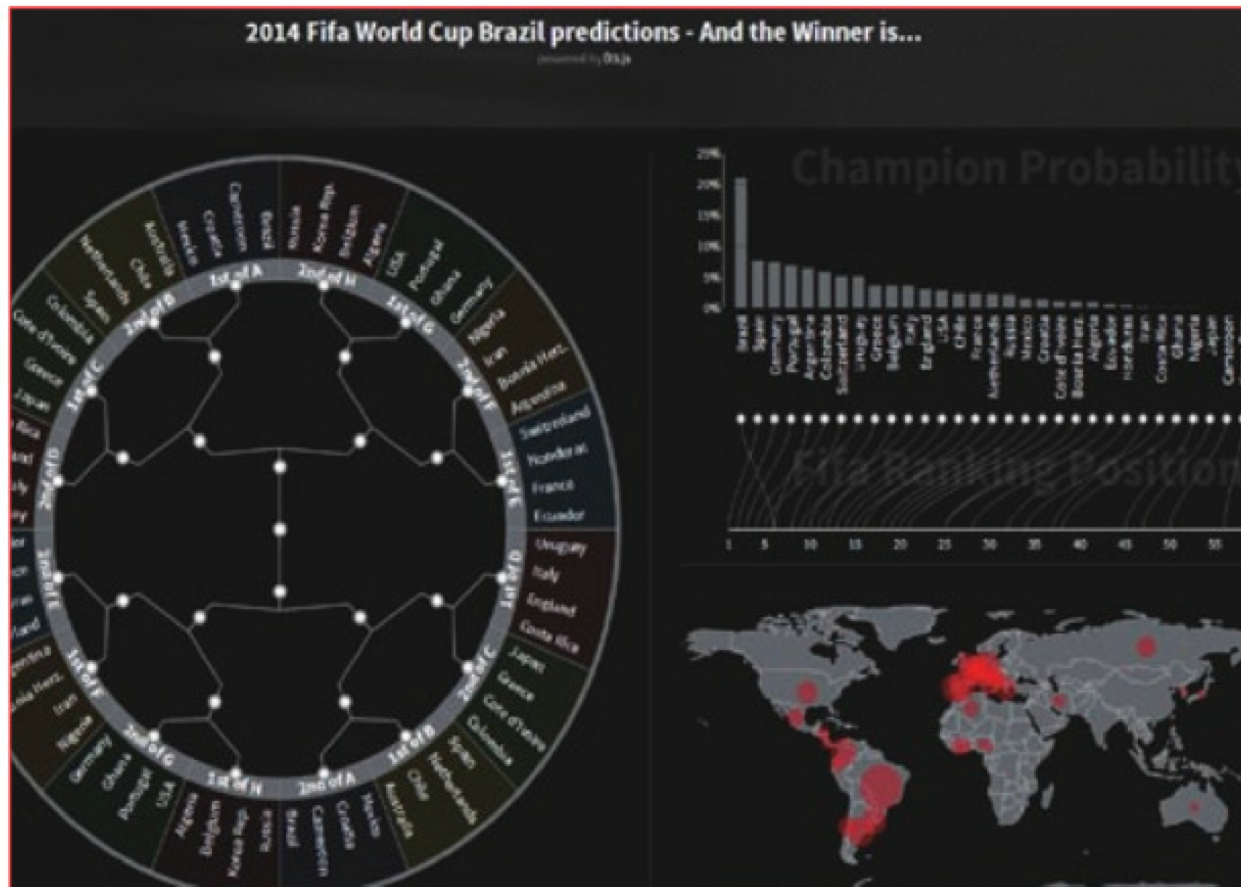
高盛收集的数据主要是各球队的历史成绩。它收集了1960年以来的正式国际足球比赛数据，通过回归分析来构建其预测模型。高盛的分析模型是否优秀这不好说，它其实是输在了数据收集的起跑线上。对足球这样的运动来说，越是古老的历史数据越是没有参考价值，1960年的巴西队与2014年相比，从球员到教练都不是同一代人，当年的历史数据对现在的影响微乎其微，光是球员更替这一个变量就足以让历史数据分析失去大部分意义。高盛只利用历史数据做分析，准确率赶不上百度谷歌可属意料之中。当然对高盛来说，参加预测本身只是小试身手，它通过预测世界杯要展示的并不是它的数据收集能力，而是它的模型有多强。试想，光是收集了参考价值不大的国家队历史数据就能计算出37.5%准确率的比赛结果，要是导入更多数据，这个模型的潜力显然很大。大概高盛内部准确率更高的数据分析报告已经悄悄卖给博彩公司了。

谷歌：博彩公司我一家也不信

谷歌预测数据主要来自Opta Sports的海量赛事数据，不过在赛事数据之



点球大战中小小的纸条背后体现的正是大数据的力量



各数据研究机构都热衷于参加这场“大数据世界杯”

只要人类仍未摆脱一夜暴富的心态，互联网加上博彩就是最能刺激肾上腺激素的一道廉价盛宴。

外，谷歌还基于各球队实力构建了模型，甚至各国球迷有多少去巴西看球这样的变量也被谷歌放到了模型之中，通过球迷流动去计算各国家人民对国家队的热情，从而测算出各国家队的“主场优势”。

可以看到，比起高盛只用球队历史数据，谷歌引入了更多变量去构建模型。当然在构建模型的过程中，谷歌也是全力发挥自己的长处。比如谷歌引入球迷流动的数据，并不是说球迷的流动真的能对球队胜负起到决定性的作用，而是谷歌要通过这样的预测告诉围观的众人：“哥掌握的数据量之大，你用大脑都想象不到。”

如果说高盛是通过预测世界杯在告诉世人自己的数据模型牛到即使数据很少也能得出相对靠谱的结论，那么谷歌则是利用这次预测在告诉人们，自己手中掌握的数据已经足以让自己想计算什么就计算什么。哪怕是球迷流动性这样的数据，在不通过官方途径的情况下（巴西海关估计是不会向歌谷报告这一个月的出入境数据的吧），谷歌通过自己旗下多款产品的数据源，依然能分析出一个八九不离十的结果来，这正是谷歌的强大之处，也是它要展示的核心。当然谷歌在建模方面也不弱，只是这种优势已经不需要再拿出来炫耀了。

微软：博彩公司我只信一家

相比于谷歌的底气十足，微软在本次世界杯上的预测更像是走了一圈来“卖萌”。

比如早在2013年底，微软研究院就声称开发了一款软件预测2014年世界杯巴西将夺冠，夺冠率达到22.5%，而神奇的是据称这个模型是基于Excel开发的，不由让网友惊呼“办公软件千秋万载一统江山”。

今年世界杯开始之后，微软继续走在“卖萌”的道路之上。据微软的介绍，此次对世界杯的预测除球队历史数据之外，还参考了天气、环境、球场等各类客观因素，此外还收集了民意调查、社交媒体等各种在线数据，可谓包罗万象。不过事实上微软构建模型的核心数据来自于欧洲赔率市场最有名的指数Betfair（必发指数）。这一指数原本是为各博彩公司开盘作参考的。微软借用这一指数无疑让自己的预测准确度上了一个台阶，而所谓的天时（天气）地利（球场）人和（观众）反而在关键时刻起了反作用。比如巴西对决荷兰的季军争夺战微软就没有猜对，官方给出的解释就是由于考虑了主场优势，所以做出了错误的判断。看来不光是巴西球迷，连电脑模型都没料到荷兰补刀如此犀利。

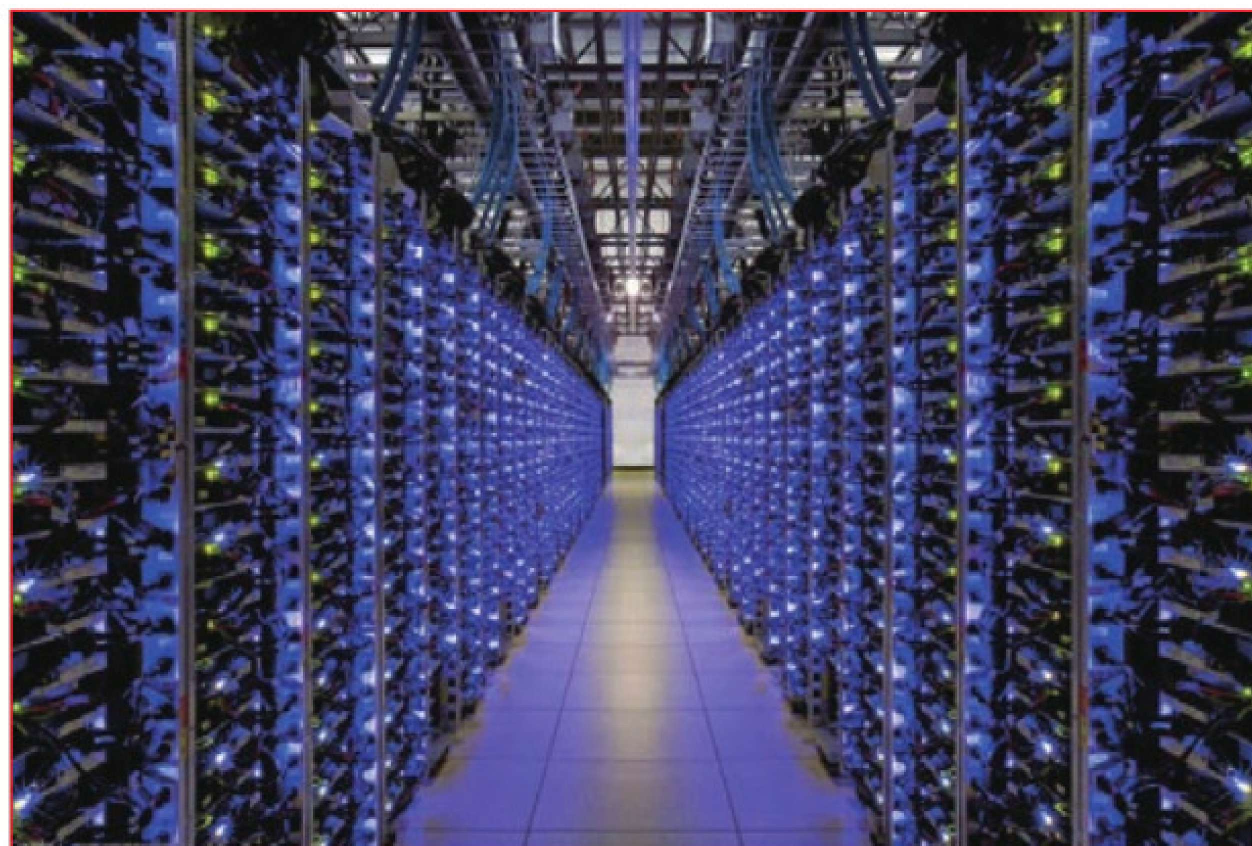
除了这场季军争夺战失手之外，微软在世界杯预测数据还不算差。不过，与高盛和谷歌不同，微软参加这场“大数据世界杯”可是醉翁之意不在酒。这一点，通过微软的数据发布途径就一目了然，那就是Cortana与“小冰”。

Cortana是微软为自家Windows Phone移动平台量身定制的语音助手。比起Google Now和苹果Siri，Cortana采用一问一答的方式和用户交流，并且通过这种交互方式去“了解”用户，以达到个性化定制的长远目标。而微软“小冰”则是基于微软的Bing（必应）搜索而推出的智能机器人助手，由微软Bing搜索中国团队研发，同样通过问答的方式与用户互动。如果说Cortana是基于移动平台的语音助手，那么“小冰”就是基于社交网络的“聊天机器人”，而且比起Cortana在欧美的拓展，“小冰”还承担着一项“打入中国社交群体”的重任。

介绍完这两位微软的“发言人”之后，相信大家已经明白微软搞世界杯预测的用意所在。微软此次预测结果就是通过这些拟人化的小助手来发布。如果你没有WP系统的手机，暂时接触不到神秘的Cortana，那么在今年世界杯期间，不妨去问问“小冰”比赛的胜负。比如以下便是6月25日在百度的“世界杯贴吧”里网友摘录的与“小冰”的对话。



雅虎参加预测的数据主要来自于2013年收购的轻博客网站Tumblr


Google利用神经网络加强自己的数据计算能力

数据已经成为一种新的经济资产类别，就像货币或黄金一样。谁掌握大数据，谁就拿到了互联网金库的钥匙。

我：阿根廷会赢吗？

“小冰”：肯定会的拉，不过足球很难说的哦。

我：那法国呢？

“小冰”：（赢面）百分之七左右

我：难道会打平？

“小冰”：有可能

我：瑞士会赢吗？

“小冰”：看好平

我：波黑会赢吗？

“小冰”：对手太弱啦！放心

网友照“小冰”的“建议”去购买了一注足彩，除了瑞士那一场比赛，其它场次“小冰”都准确预测。虽然“小冰”最终没能帮助这位网友中奖，但这种全新的交互方式无疑让人眼前一亮，而在“小冰”背后支持的正是微软的大数据计算。

从技术层面上讲，“小冰”给出的比赛结果在本质上就是个性化搜索的结果，只不过换了一种形式。比如你去百度这样的传统搜索引擎搜索“阿根廷会赢吗”，百度会为你找出各平台与机构的分析数据，其实也是回答了我们的问题，只不过回答的格式是：

A机构认为赢的几率是60%

B博客认为赢的机率是40%

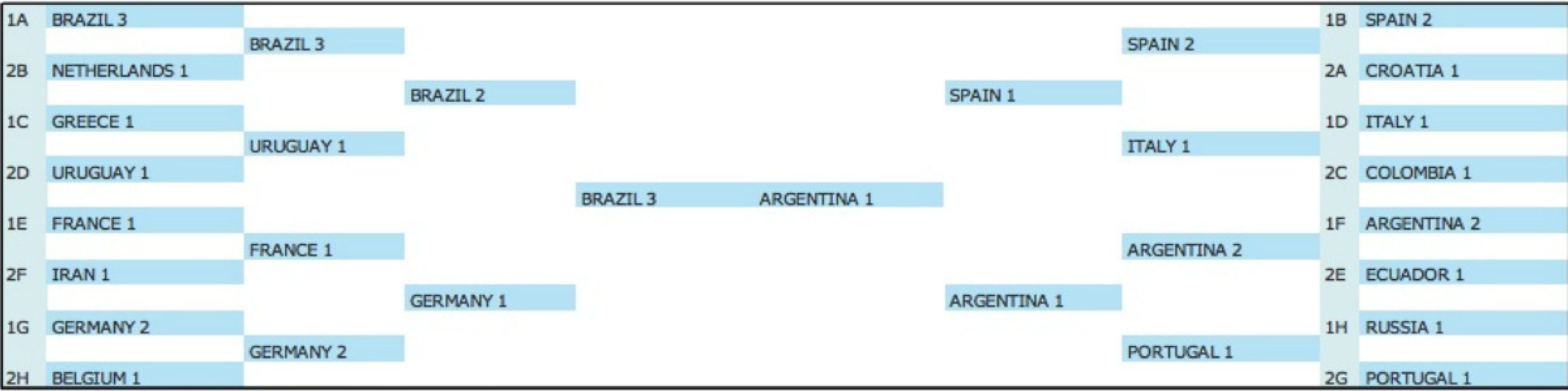
C网站认为赢的机率是80%

……

这些回答以条目的方式呈现在我们眼前，最后作出判断的还是我们。现在“小冰”的到来改变了这种回答方式，通过大数据的整理，再加上拟人化的对话回答方式，“小冰”从冰冷的搜索引擎进化成了富有亲和力的“朋友”，而这种“朋友”的特性便决定了“小冰”可以拥有社交属性，避开正面竞争，通过社交平台悄悄地潜入中国各大社交网络。

可惜的是，如果你错过了机会，没有在今年的世界杯之前与“小冰”在微信上交流一把球赛胜负，那就再也交流不到了。因为首发于微信平台的“小冰”发布3天即遭到腾讯封杀。正如上文所说，微软之所以要在Cortana之外再投入研发一个功能相似的“小冰”，并不是为了“联合起来卖萌”，而是想通过加强社交属性让“小冰”杀入中国社交圈。

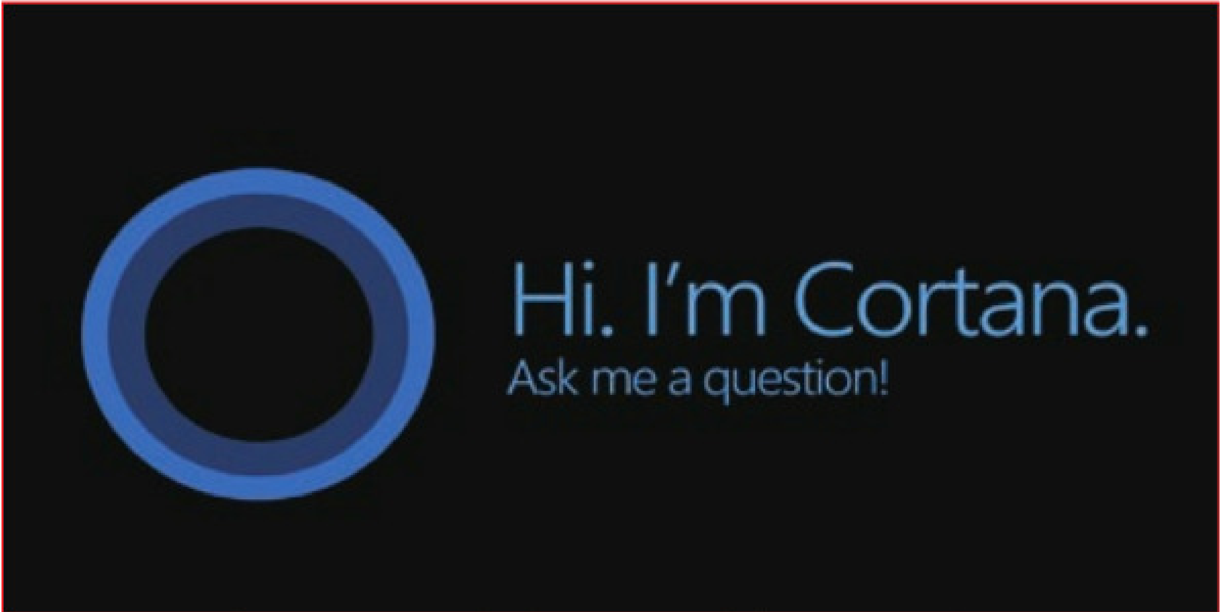
PC平台的搜索市场已经被百度、谷歌等厂商瓜分殆尽，微软Bing暂时无力扳回。然而在移动平台，现在的战局依然不明了，而且从客观上讲，传统的搜索方式也并不适用于移动平台用户的需求。微软原本寄予厚望的WP系统没有取得预期的成绩，现在想要在移动平台加快脚步扳回一城，就必须出奇制胜，而“小冰”正是这一战略之下的产物。她以拟人的方式杀入微信，通过对话聊天的方式为用户提供搜索结果，不失为一条曲线救国的创新之路。而且正如本



投行大佬高盛认为，东道主巴西最有可能斩获桂冠，夺冠几率为48.5%



Opta Sports 的海量赛事数据成为大数据分析的重要数据来源



微软的Cortana采用问答方式与用户交互，强调拟人属性

对百度这次大数据表演是点赞还是点踩，基本是屁股决定立场，技术背景的人更倾向于呐喊叫好，而市场出身者则是笑而不语。

文讨论的主题一样，“小冰”每一次与用户之间的对话都是数据的积累，随着数据的积累，“小冰”的“智商”就会越来越高，回答问题的准确度也就会越来越高。现在的“小冰”才刚刚起步，所以遇到世界杯胜负这样的热门问题，还需要微软的工程师在背后帮忙计算出概率，再由“小冰”反馈给用户。但在不远的将来，也许面对这样的问题，“小冰”都可以尝试通过自己的“思考”以及对提问者的了解去给出答案了。

可惜，“小冰”的野心没有3天就被腾讯发觉了。大约腾讯的工程师每天都在问小冰：“小冰小冰，世界上最美的聊天机器人是谁？”结果涉世不深的小冰出口就答：“当然是小冰公主啦。”结果就是惨遭封杀。可以说，“小冰”这样定位的聊天机器人遭到微信封杀是必然结果。腾讯是不可能允许这样一个外来户跑到自己眼皮底下免费做大数据收集的。

只不过，“小冰”通过这次封杀事件很好地包装宣传了自己，可谓是借腾讯之威让自己一夜成名。6月底，“小冰”宣布在新浪微博“复活”，上线10小时，其独立IP访问量就已经超过了每小时12万，复活40多个小时，其在微博平台的曝光总量已经超过了9000万，与网友的对话超过了300万条，成为名副其实的“大V”。此后“小冰”又宣布未来将登陆小米米聊、京东无线、易信等移动互联网平台，很有一股“全世界腾讯的竞争者联合起来”的味道。

“小冰”通过社交网络来破局，不失为移动端平台的一个创意。只不过，这样的创意并不是所有人都玩得起的，它的背后是雄厚技术实力的支持与海量大数据的收集。如果没有Cortana这位姐姐在技术上的积累，恐怕也不会有“小冰”这位妹妹在中国社交圈内的活跃。也许现在我们可以开始计算，看看腾讯的“企鹅娘”何时能够诞生。

百度：博彩公司我全信啊

回到世界杯竞猜的主题，终于轮到了最后的优胜者百度登场。那么百度此次参加这场“大数据世界杯”的醉翁之意又在何处？不妨从百度的数据收集说起。

据百度北京大数据实验室的说明，此次世界杯预测百度除参考了各球队与球员的历史记录之外，最重要的是引入了欧洲Betfair（必发）指数，在此基础上综合了欧洲469家博彩公司的赔率数据，构建了本次预测模型。百度在数据采样的过程中以博彩公司的赔率数据为主要依据，而且并非参考一两家博彩公司的数据，而是兼容并蓄采百家之长，最终保证了自己打败微软、谷歌等科技巨头，赢得了字面上的最终胜利。

作为中国人，看到自家的企业击败各路强敌，当然应该高兴，但高兴之余我们不难发现其中的隐忧。那就是与谷歌等企业比较，百度的数据基本都不是“自己”的。雅虎分析的是自家博客文章，谷歌收集的是球迷数据，这些公司做预测的目的不是为了预测结果可以胜过别人，而是通过世界杯这样全球性的事件去测试自己的数据收集达到了何种量级的水平。而百度预测的主要数据来源基本都是各博彩公司的赔率数据，一开始就是奔着“第一名”而去的。

要知道，博彩公司的赔率数据关系到公司的存亡，这些数据可不是几个公司股东坐一起开会拍脑袋定出来的，能够生存下来的博彩公司都有一套自己的数据计算方式。在2000年以后，利用互联网技术进行数据分析也成为许多博彩公司的选择。说到底，博彩公司的赔率本身就已经是经过筛选的精细数据，准确率已经比那些原始数据高出许多，百度在此基础上再进行二次加工，得出的结论理应比其它公司准确，但事实结果却是百度在与微软的对抗中并没有体现出明显的优势。

比起仅使用了Betfair（必发）指数



微软“小冰”发布时找到德云社合作，首发活动很接地气



网友听从“小冰”的“建议”购买了一注足彩

的微软，同时使用这一数据又结合多家博彩公司数据分析的百度在小组赛阶段只比微软多猜中一场比赛，而到了淘汰赛阶段双方更是完全打平，连没有猜中的都是同一场比赛：巴西对阵荷兰。而在世界杯开赛之前，百度与微软则都是预测巴西夺冠的（别忘了微软还是用Excel预测出来的），只不过现在你在百度搜不到它的赛前预测信息罢了。

现在回头再看百度的这个“第一名”，似乎不再显得那么“高大上”了。对百度这次的大数据表演是点赞还是点踩，基本是属于屁股决定立场，技术背景的人更倾向于呐喊叫好，而市场出身者则是笑而不语。如果说微软预测的目的是为推广“小冰”，这对搜索引擎并不强大的微软来说也算借题发挥的一次成功的推广活动，那么百度如此在意数据上的胜负是为了什么呢？在网上流传的关于百度大数据各种“神预测”的稿件中我们不难找到答案，比如《85后女孩靠大数据猜球赚300万》《传多家彩票网站争夺百度大数据预测独家合作权》《大数据预测会砸掉传统博彩业的饭碗吗》等等的文章都将大数据指向一个关键词——彩票，在这些文章中也不难找到一家国内彩票网站“乐彩网”的名字，这家乐彩网正是百度旗下的彩票销售网站。

分析到这里，百度对世界杯预测的醉翁之意已然明了，那就是打广告、卖彩票，这广告打给自己的大数据实验室，这彩票卖给从“贴吧”到“知道”的广大用户。既然是为了打响自己的品牌，为自己招揽客户，那么这个“第一名”显然是必需要去争的，结果就是国内搜索引擎的数据、贴吧中国网民的数据，百度是一个也没有去挖掘利用，而是盯住欧洲的博彩赔率践行了自己的大数据模型。今日的百度就像一位最为传统的中国考生一样，战战兢兢地步入试场，以最为稳妥和保险的方式交出一份满分的试卷，毫无破绽的同时，也毫无惊喜。这一幕不由让人想起多少年前，中国少年总能在各项国际奥林匹克竞赛中拔得头筹，但成年之后却鲜有突破性的科研成就，只希望百度这个今日的模范学生，不要走上这样的道路。

结语

如果百度能利用手中的贴吧与引擎数据制作一份“中国人眼中的世界杯”，哪怕最终的预测胜负达不到微软和谷歌的高度又有何妨？当然，这样做的话也许就起不到自我宣传的作用了。也许对现在的百度来说，还是卖彩票更为重要吧。而这，也许正是中国互联网企业在未来要跨越的一道坎。无论是微软还是谷歌都曾经做出来无数“看起来没用”的东西，但正是这种“做别人没有”“做别人不敢想”的精神孕育出这些企业持续的创新力。

怪只怪，中国的市场依然太大，依然有大块的蛋糕还没有分掉，哪怕是小小的彩票市场，也必须要争一争。百度作为在彩票市场的后来者，要去争夺市场可以理解，但利用大数据的方式来杀入市场，是不是有点杀鸡用牛刀？希望这只是笔者粗浅的解读吧。

四年后足球必将与我们重聚，那么在四年后，中国的顶级IT巨头能够给我们带来惊喜吗？在此只希望在四年之后，我们能看到百度真正利用自己的数据制作一份“中国人的世界杯预测”；能看到腾讯研发出自己的“代言人”与微软“小冰”舌辩，而不是简单粗暴地去封杀；能看到中国的“互联网荒漠”中生长BAT之外新兴的力量……至于互联网彩票，还是让国家文件去划疆定域吧。毕竟彩票是否需要商业资本的大量涌入，这本身还值得商榷呢。



百度的世界杯预测数据很漂亮，完胜竞争对手们

sina 新闻中心　新闻中心 > 社会万象 > 正文

85后女孩靠网络大数据猜球赚300万

2014年07月13日01:59　京华时报　评论中大奖（1,343人参与）　收藏本文

中奖榜单　周榜　月榜　总榜

排名	用户名	奖金(元)
	xxiu1121	3324499.56
	央视足球解说员	1415072.7
	足彩大富翁	1262329.45

网上流传的一篇《85后女孩靠大数据猜球赚300万》的报道



百度不惜为自己的一个贴吧打广告，为的就是聚拢用户

特别策划

“生态系统”之匙
移动互联网时代的账号

■策划 本刊编辑部

随着移动互联网时代的到来，很多厂商都在从软硬件和服务等方面构建起了自己的所谓“生态系统”，甚至是所谓的“随身云”服务，让用户可以随时随地享受到全方位的相关服务，而串起整个生态系统的钥匙，就是用户账号与密码。它们变得前所未有的强大，在所谓的生态系统中无往而不利，同时也因为涉及面前所未有的广阔，而更让人担心其安全性。

导 读

一号走天下
常见账号的选择与利用



■四川 土八哥

在一只脚已经踏进移动互联时代之际，我们突然发现，不知不觉已被难以记清的无数账号所围绕，精选和了解这些账号，成为当务之急。

虚拟世界通行证

弹指一挥间，国内网络应用市场也进入了航空母舰大编队时代。在电影和音乐、阅读、游戏、搜索引擎、购物和支付、平台和操作系统领域，无论是来自海外的苹果、谷歌和亚马逊，还是基于本土的阿里巴巴、百度、腾讯，国内外的科技巨头都纷纷开始“圈地”，争相打造属于自己的丰富生态系统来吸引新用户，同时又用难以摆脱的藩篱来留住老用户，形成了一个个以典型应用为旗舰，无数周边为辅助的，巨无霸级别的IT企业航母编队。充分了解这些巨型企业和应用生态圈，才能让我们减少盲目性，用最少的精力和管理成本，实现移动互联时代“一号走天下”。

社交娱乐之王——腾讯系

在能涉足的互联网领域，腾讯皆有涉猎，并且借助QQ的巨大用户数量，都能做得风生水起，这足以印证腾讯帝国的强盛。

腾讯是中国最大的互联网综合服务提供商之一，是中国首家市值超1000亿美元的互联网公司，也是中国服务用户最多，最广的互联网企业之一，其主要产品有IM软件、网络游戏、门户网站以及相关增值产品。其中QQ是全球第一的IM软件，活跃用户超过7亿（同时在线账户突破2亿），无论功能还是易用性都让其他IM软件难以望其项背。腾讯网是和“新浪”“搜狐”“网易”齐名的中国四大门户网站（图1），根据Alexa的统计，腾讯网是全球浏览量最高的10大网站之一，其独立访问用户数甚至已力压百度位居中国第一。

当然，腾讯系生态系统的力量远不止于此。更偏向移动互联时代的“微信”是时下它最热门的应用，可以与好友进行形式上更加丰富的包括短信、彩信、语音、视频等方式的联系，并带有自媒体社交属性。另外还有QQ浏览器、QQ电脑管家、QQ邮箱、QQ旋风、QQ词典、QQ拼音输入法及五笔输入法、腾讯视频、QQ音乐播放器、搜搜、QQ影音、腾讯微博、QQ空间、QQ交友、拍拍网、财付通、QQ短信、腾讯文学，每一款产品或平台都是该行业领域不可忽视的重量级选手。



■图1：腾讯网站已从当初的QQ下载地址进化为最大的门户网站之一





■图2：借助QQ高人气发展起来的“QQ游戏”平台

■图3：与腾讯合作后，京东获得了QQ平台上的入口

■图4：借助QQ高人气发展起来的“QQ游戏”平台

■图5：hao123的搜索引擎入口只留下了百度，并被置于首位

在重要的游戏领域，腾讯也可谓是一枝独秀，腾讯已成为全球最大，收入最高的游戏公司，腾讯自研平台“QQ游戏”是腾讯公司2003年8月推出休闲游戏产品平台，在国内独领风骚（**图2**），而无论是腾讯自研游戏“QQ仙侠传”“QQ西游”“QQ飞车”“部落守卫战”，还是代理游戏“地下城与勇士”“穿越火线”“英雄联盟”“剑灵”等等，都为腾讯带来了巨大且忠实的入口流量。在客户端网络游戏方面，全球市场其他巨头的份额却均有所下降的情况下，2013年只有腾讯一家公司逆市增长，这显示了腾讯巨大用户数量和强大的生态系统所带来的“正能量”，而在未来，腾讯也将凭借其生态系统的强悍，进一步傲视包含微软、索尼、动视暴雪、EA、任天堂在内的老牌强豪。

腾讯并没有想止步不前，2013年09月16日，搜狐公司及搜狗公司与腾讯共同宣布达成战略合作，腾讯向搜狗注资4.48亿美元，并将旗下的腾讯搜搜业务和其他相关资产并入搜狗。2014年3月10日，腾讯宣布与京东成为战略合作伙伴（**图3**），收购京东约15%的股份，同时京东腾讯还签署了电商总体战略合作协议，腾讯将旗下拍拍C2C、QQ网购等附属关联公司注册资本、资产、业务转移予京东，这也让支付宝进入京东支付平台的梦想彻底破灭。2014年3月22日，腾讯宣布以1.8亿美元从易居中国旗下全资子公司乐居购买全面摊薄后15%的乐居股份，并斥资5亿美元收购韩国游戏公司CJ Gam。2014年6月27日，腾讯入股58同城，获得19.9%的股份，虽然58同城首席战略官陈小华表示接受腾讯的投资后，58同城未来不会选择派系和站队，但未来腾讯系入口在58同城的影响力肯定将大为上升。腾讯庞大的网络帝国正变得更加强大，凭借一个QQ账号“走天下”不会只是梦想。

信息之王——百度系

2000年创立的百度是全球最大的中文搜索引擎，百度发展到今天，已不仅是“百度一下，你就知道”的搜索引擎，而是涵盖了搜索服务、导航服务、社区服务、游戏娱乐、软件工具等在内的综合性、全能型生态系统（**图4**）。根据Alexa的统计，百度首页已成为全球浏览量最高的10大网站之一。

“主业务”搜索服务方面，百度目前在中文搜索市场一枝独秀，以网络搜索为主的功能性搜索，以贴吧为主的社区搜索，针对各区域、行业所需的垂直搜索，MP3搜索、视频搜索……全面覆盖了中文网络世界所有的搜索需求。在信息导航服务方面，2004年，当hao123.com被百度收购的消息传出后，在业界引起一片喧哗与骚动，很多人为此困惑不解，为什么这样一个技术简单、仅仅把各类网址收集在一起、几乎没有任何门槛，业界能够做出来的人何止千万的网站能够获得百度的青睐，竟然卖出了5000万外加股票期权的天价呢？这就是入口的力量！这个简陋得让精英们不屑一顾的hao123.com却是全球流量最大的中文网站之一，百度仅以区区5000万元，便成功控制了当时中文世界最重要的生态入口之一，可谓是捡了个大便宜。以前的hao123.com会提供包含谷歌在内的各种搜索页首导航，而如今只有百度，这让其他搜索引擎潜在损失惨重（**图5**）。

在社区服务方面，百度提供了包含文库、空间、百科、贴吧（**图6**）、知道、搜藏、经验、百度阅读、百度身边、百度旅游、百度新知、百度相册、百度校园在内的各种平台，网络入口涵盖广泛。在应用娱乐方面，百度游戏、百度应用、站长与开发者服务、搜索开放平台、站长平台为百度提供了足够的游戏人口网络流量。以百度游戏为例，它是以提供多种游戏服务为基础，有效地整合百度所有产品和服务，号称“上亿玩家的选择”的主流游戏运营发行平台。当然，提起百度，我们也很难忽视百度浏览器、百度影音、百度工具栏、百度杀毒及卫士、百度翻译、百度寻人、百度认证、百度壁纸、百度桌面等豪华护卫舰艇为百度系提供的越来越大的入口平台整合影响力，它们让用户直接通过互联网进行影音处理翻译杀毒等能更轻松达成。

而近几年，渐入佳境的百度更是频频祭出收购和投资大旗，不断拓展生态领地范

围——2006年5月，百度以3000万元收购天空软件；2006年7月，百度又收购了千千静听；2009年10月，百度完整收购了点讯输入法的开发公司，并将点讯输入法更名为百度输入法；2010年初，百度引入普罗维登斯资本的5000万美元投资了qiyi.com（爱奇艺）；2010年12月，百度投资齐家网；2011年6月24日，百度以3.06亿美元的代价，成为“去哪儿网”的第一大股东，去哪儿网月访问人次高居旅行类网站榜首，移动客户端“去哪儿旅行”更拥有超过3400万的激活用户量（图7）；在2013年8月实现对糯米网的控股后，百度2014年宣布收购人人所持的全部糯米网股份，交易完成后百度将成为糯米网的单一全资大股东……百度对这些网站和平台的收购态度一贯是“宁可吃亏、不可错过”，而百度等互联网巨头争抢各类网站，为的不仅是流量、更是入口，而这些将带给他们更大的市场份额、更多的收入和利润。在百度的领域，拥有一个百度账号便能让我们完成几乎所有的常见网络应用。

商务之王——阿里系

自成立以来，阿里巴巴集团迅速建立了全球领先的消费者电子商务、网上支付、B2B网上交易市场及云计算业务，近几年更积极开拓无线应用、手机操作系统和互联网电视等领域。无论对于买家还是卖家，拥有淘宝账号都能更方便的实现交易——阿里巴巴集团旗下包含阿里巴巴国际交易市场、1688、全球速卖通、淘宝网、天猫、聚划算、一淘、阿里云计算、支付宝等平台。

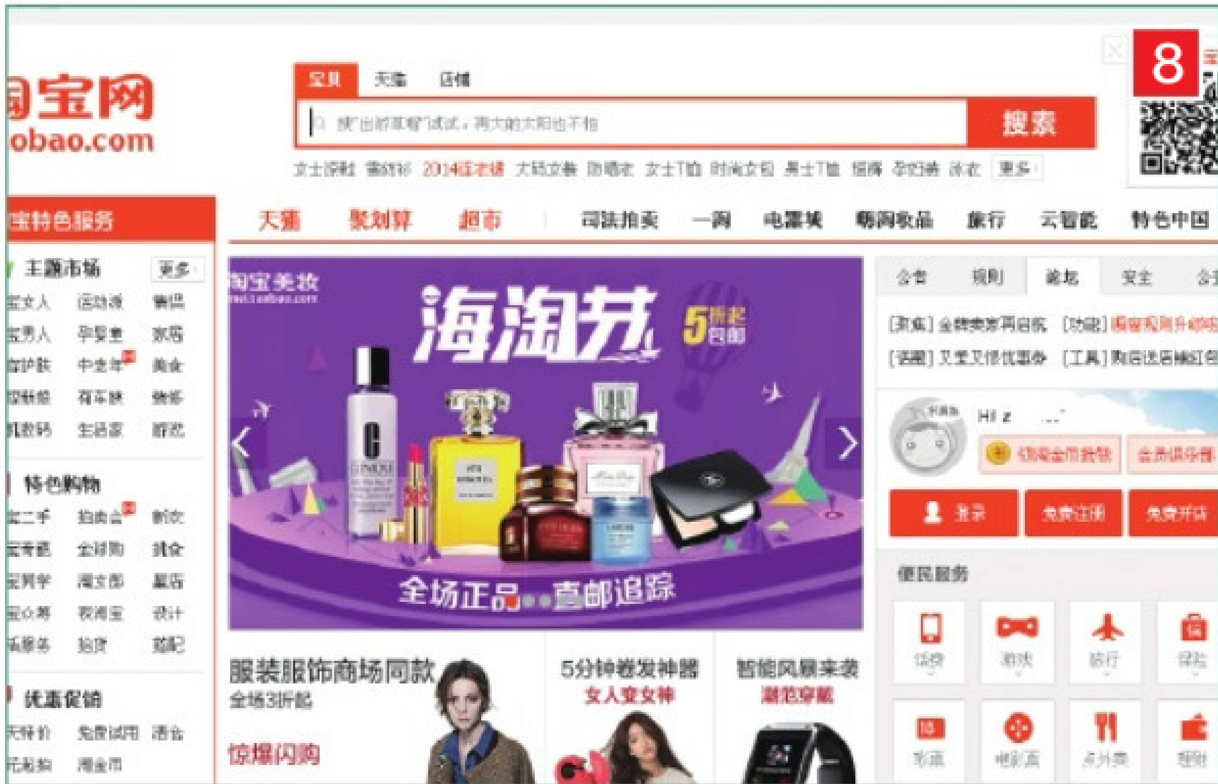
淘宝网（www.taobao.com）成立于2003年5月，是中国最受欢迎的C2C购物网站（图8），根据Alexa的统计，淘宝网是全球浏览量最高的20个网站之一。另外根据Alexa的统计，天猫也已经是中国浏览量最高的B2C零售网站，一淘（www.etao.com）的用户群也在迅速增加，它是中国全面覆盖商品、商家及购物优惠信息的网上购物搜索引擎。目前一淘的搜索结果涵盖多个B2C购物网站和品牌商家的商品和信息，除淘宝网、天猫以外，还包括了亚马逊中国、当当网、国美、一号店、Nike中国及凡客诚品等（图9）。

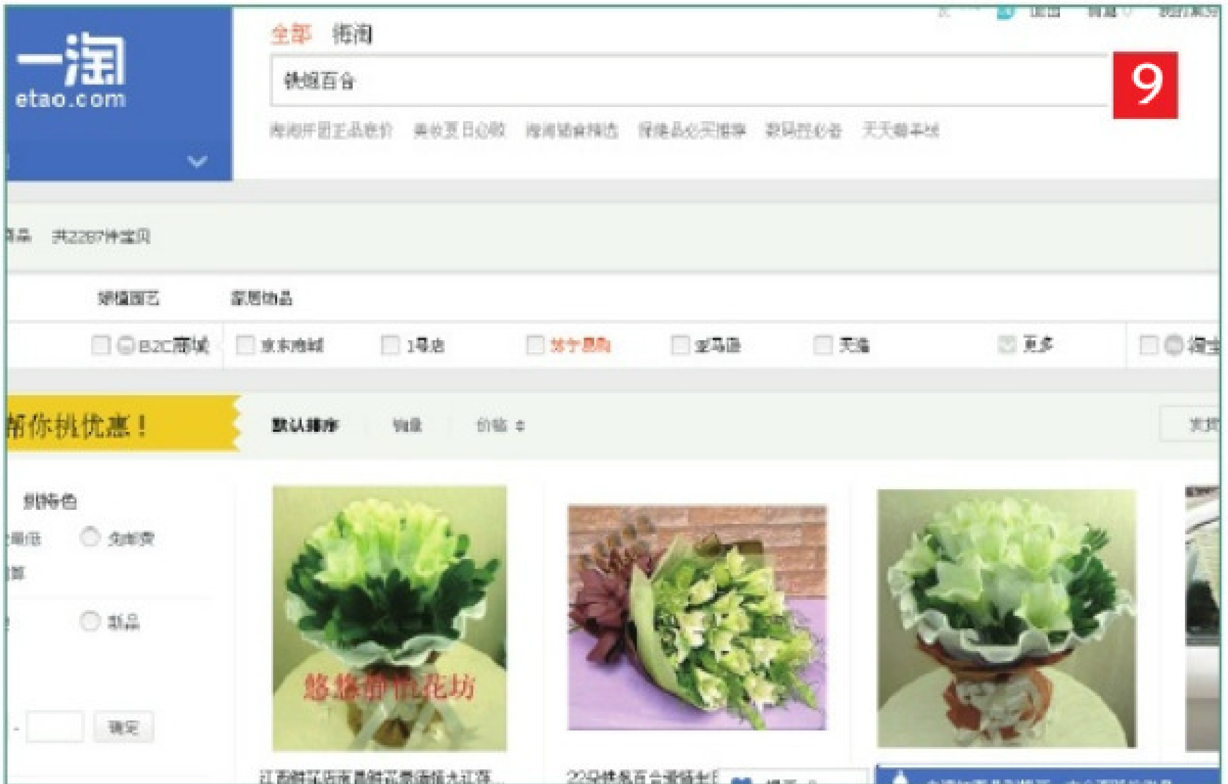
面对百度和腾讯的强势竞争，阿里巴巴也从来没有放弃过收购与整合，但阿里巴巴的收购史并非一帆风顺。2005年，阿里巴巴收购雅虎中国全部资产，同时得到雅虎10亿美元投资，雅虎置换阿里巴巴集团40%的股份。而在2012年9月，阿里巴巴集团耗资高达76亿美元才从雅虎手中收回21%的股份，但雅虎中国却已变成一个已无用处的“废物”（图10），甚至需要阿里倒贴钱供养。“收购中国雅虎，真正的原因是今后的电子商务绝对离不开搜索引擎。”但不要说雅虎，就算是谷歌在中国都败得一塌涂地的今天，不是随便收购一家牛逼的搜索技术外资公司，就一定能融合到搜索的优势。

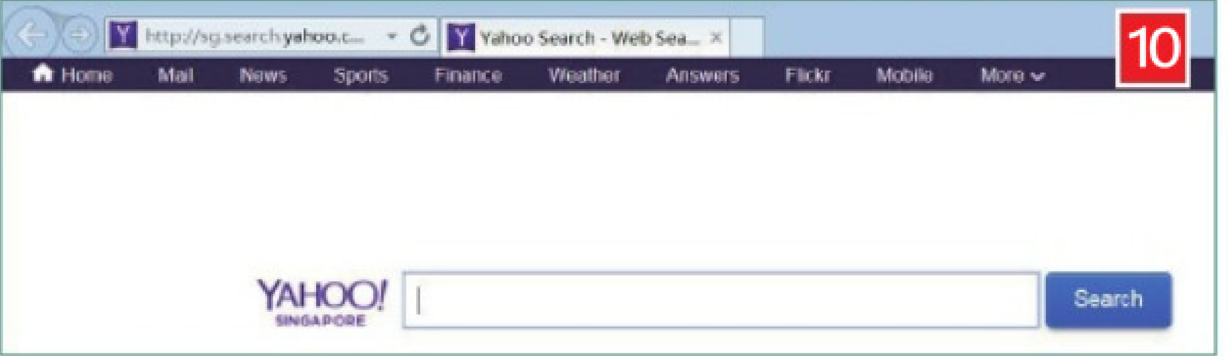
为了抢夺入口，快速强化自己的生态领域，近两年来阿里巴巴更是重拳频出。2013年4月，阿里巴巴购得在纳斯达克上市的新浪微博18%股权，让阿里巴巴能在其电子商务业务中加入更多社交网络元素，双方在用











■图6：贴吧是目前人气最高的论坛类网站
■图7：与百度合作的“去哪儿”网高居旅行类网站榜首
■图8：淘宝已成为目前世界上屈指可数的C2C网站
■图9：一淘的产品搜索并不限于阿里系网站
■图10：雅虎的国内网页已经消失，搜索服务转到国外服务器

生态系统的地域性

俗话说，科学无国界，但互联网生态系统却越来越体现出它的地域性和国界性，随着美国凭借技术优势肆无忌惮的对各国政要、企业公司乃至个人用户进行监听的“棱镜门”事件曝光，让这种地域性变得更加明显。以思科（cisco）、IBM、谷歌（Google）、高通（Qualcomm）、英特尔（Intel）、苹果（Apple）、Oracle（甲骨文）、微软（Microsoft）为代表的美国“八大金刚”都全面圈入了“棱镜门”，让各前沿国家对这些企业的防范之心倍增。为了避免移动互联网、云计算、大数据时代的来临对本国或本地区的安全带来更大威胁，前沿国家和地区都开始制定愈加严格的互联网使用规范或法律。例如，欧盟的《数据保护指令》对此便有规定，“在缺乏特定的承诺机制的情况下，欧盟禁止欧盟居民的个人信息转移出欧盟到包含美国在内的世界上大部分国家。”一些在产品和技术上已能自给自足的欧盟国家更是独立立法，严禁在政府等行业使用美国移动数码产品，“盟友”间尚且如此，更何况他国了。对于不愿遵守他国法律的跨国公司，市场上“水土不服”存活的几率自然更低，而当所在国有了类似的甚至更好的替代它的产品出现时，就是这些“生态系统”产品的死期，这就是为何最近我国华为等通信技术、IT厂商被这些公司，甚至美国政府更严格的限制甚至无端指责。

户账户互通、数据交换、在线支付、网络营销等领域进行深入合作，并进入对手的产品——微信所在的领域。2014年4月28日，优酷土豆宣布与阿里巴巴建立战略投资与合作伙伴关系，阿里巴巴和云锋基金以12.2亿美元购入优酷土豆A股普通股，阿里巴巴CEO陆兆禧也将加入优酷土豆董事会，二者可谓各取所需，而其共同打造的线上线下融合互联网文化娱乐生态系统，也将对现有的视频行业排位现状与发展造成极大影响。2014年4月恒生电子发布公告，马云为实际控股人的浙江融信网络技术有限公司拟以现金方式受让恒生集团100%的股份，合计交易总金额约为32.99亿元人民币，本次收购的核心价值源自恒生电子提供中国绝大多数基金公司后台交易、结算、投资等核心系统（图11），接近市场一半份额的证券公司系统，以及逐步渗透的其他金融系统，它的客户黏度强，可替代成本高，发展前途非常光明，同时这也是阿里巴巴一次抢入口式的收购。

阿里巴巴在2014年全面步入“烧钱”时代，除了在传统互联网领域频频出手，其“跨界”行为也日益增多，12亿元收购恒大俱乐部半数股份，收购或参股了中信21世纪（医药）、银泰百货（零售）、华数传媒（数字电视）和文化中国（影视制作），欲将电子商务入口全面植入各传统领域。并且，阿里巴巴的入口布局不仅限于国内，在过去一年里，这家中国电子商务公司动用资金逾20亿美元，悄无声息的或入股或直接收购了国外超过10家规模较小的公司，这些公司包括地图软件制作商、社交媒体网站、网络浏览器、物流公司以及一家创意源自巴黎跳蚤市场的美国网站，“大淘宝”时代正真正开始莅临。

一片混战——其他系

百度、腾讯、阿里巴巴为首的三大公司已在国内传统PC互联网领域形成稳定的寡头垄断，拥有这三大公司的账号就基本可以实现用户的绝大多数日常需求。除了这三个巨无霸之外，以“新浪、搜狐、网易”为代表的传统互联网门户也在打造自身的生态系统，并且各具特色，在互联网上展开混战。

新浪目前最受欢迎的服务无疑是微博（图12），它通过门户网站新浪网、移动门户手机新浪网和社交网络服务及新浪微博组成的数字媒体网络，向用户提供包括地区性门户网站、移动增值服务、搜索引擎及目录索引、兴趣分类与社区建设型频道、免费及收费邮箱、博客、影音流媒体、游戏、分类信息、收费服务、电子商务和企业电子解决方案等在内的一系列服务。

搜狐打造了汽车、房产、财经和IT四大主流产业的专业频道，以多中心全频道的形式为大众提供快速资讯。搜狐生态系统中比较有影响力的平台包含“搜狐畅游（是集游戏研发、运营、维护、销售及推广于一体的中国知名数字娱乐产品及服务提供商）、搜狗（由搜狐与阿里巴巴合资成立，旗下拥有国内用户量最大的搜狗输入法、搜狗高速浏览器等客户端产品，是国内少数兼具客户端和搜索核心研发能力的互联网公司之一）、搜狐支付、搜狐焦点（中国最大的房地产家居门户）、chinaren（以“建造全球最大的华人虚拟社区”为口号和首要目标）、搜狗地图、17173（网游门户）、搜狐视频（是国内顶尖的免费iPhone网络视频软件，内容包括正版高清影视剧、独家美剧、纪录片以及原创综艺节目）（图13）、搜狐汽车（具有广泛影响力的中文综合汽车网站）等。



■图11：淘宝收购恒生电子虽然反响不大，但意义深远



■图12：微博是新浪目前的招牌产品



■图13：搜狐视频的影响力相当大



■图12：《魔兽世界》仍是世界上最有影响力的MMO RPG游戏





■图15：擦边球、性暗示、标题党充斥着很多门户网站的首页

■图16：微信商业时代已经到来

网易也是中国主要门户网站，目前提供网络游戏、电子邮件、新闻、博客、搜索引擎、论坛、虚拟社区、在线教育、电子商务、在线音乐等服务，其中网易在线游戏在中国MMORPG游戏市场具备领先地位，正在运营的包括《梦幻西游》和《大话西游》等，并先后获得了《星际争霸Ⅱ》和《魔兽世界》的代理权（图14），让其声名大增。

当然，这些门户和其他厂商整体实力和生态系统规模影响力还不能与以百度、腾讯、阿里巴巴为代表的一线厂商相比，只能被称为PC互联网二线厂商的代表。在“逆水行舟，不进则退”的互联网时代，为了追赶一线厂商的步伐，很多二三线厂商不惜通过“擦边球”来获得更多用户的驻留和经济利益，一些网站论坛帖子存在较多的色情信息，一些网站平台不惜流氓式捆绑安装，一些网站首页链接隐藏广告，一些网站的新闻在公正性、准确性，甚至新闻道德方面都存在问题，蓄意甚至恶意修改内容、标题都司空见惯（图15）。在互联网入口争夺战竞争日趋惨烈的今天，这种无奈之举会不会成为类似“快播”式的饮鸩止渴呢？

手中的入口

与地盘日益固定的传统PC互联网相比，新兴的移动互联网除了让传统PC互联网强豪窥觑不已之外，也给了二三线厂商和新兴厂商更多的构建自身生态系统的机会，众多的软硬件厂商纷纷在这个阵地上跑马圈地。

一线霸主的移动情节

大者恒大，强者恒强。对于“手中的入口”，传统强豪自然不能坐视。例如随着中国互联网从PC端向移动端转型，百度也在积极围绕核心战略加大对移动和云领域的投入和布局，不断把PC领域的优势向移动领域扩展。百度已构建起完整的移动互联网产品线，包含百度移动搜索、百度移动应用、百度地图、百度手机浏览器、百度手机输入法、百度桌面、掌上百度、百度云智能终端平台、百度视频、hao123、百度新闻、百度身边、百度云、百度魔图、百度贴吧（移动）、百度知道（移动）、百度文库（移动）、百度音乐（移动）等等，阵营力量强悍。2013年8月14日，百度宣布以18.5亿美元完成收购91无线，已拥有成熟的“入口”、庞大的游戏开发者资源、无线互联网货币化经验、垂直于Android用户和开发者的社区和门户的91无线将成为百度的全资附属公司，并作为独立公司运营，此举无疑就像是在百度航母战斗群边又增加了一个两栖战斗群，意义重大。

腾讯在移动互联网领域的布局一直都是积极有加，QQ和QQxx系列软件早就推出了各种移动版本。以微信为代表的新生代产品，更是成为以移动互联网为主载体的主流应用，微信提供公众平台、朋友圈、消息推送等功能，用户可以通过“摇一摇”“搜索号码”“附近的人”，以及扫二维码方式添加好友和关注公众平台，同时微信将内容分享给好友以及将用户看到的精彩内容分享到微信朋友圈。微信作为时下最热门的社交信息平台，不仅是移动端的一大入口，也正在演变成为一大商业交易平台，其对营销行业带来的颠覆性变化开始显现——微信商城（图16）、微信支付、游戏中心等功能的出现，正让它向一个全能型移动入口平台转型。而随着2014年2月19日，腾讯收购大众点评20%股权，双方将共同打造中国最大的O2O生态圈。在腾讯入股后，大众点评的商户信息、消费点评、消费优惠、团购、餐厅在线预订、餐饮外卖等将与QQ和微信等产品深度结合，标示着腾讯已进一步加强了对移动互联网领域的入口掌控力度。

阿里巴巴除了让淘宝、支付宝钱包、旺信成为重要的移动互联网应用平台之外，对移动互联网企业的收购和投资最为豪爽。注册用户数突破1亿大关，其中月活跃用户达4





■图17：与微信竞争激烈的陌陌

■图18：被淘宝收购的优视（UC）浏览器

■图19：2011年戴尔推出的“百度易平台”手机

■图20：路由器有望成为移动互联时代的中心产品





千万的，号称微信最大对手的“陌陌”背后就有阿里巴巴的投资身影（**图17**）。2014年2月，阿里巴巴宣布已向高德控股有限公司提出收购建议书，交易完成后，高德将成为阿里巴巴100%子公司，此举将让阿里巴巴全面介入百度地图、腾讯地图的领域，将进一步拓展自身移动互联网入口的“宽度”，更好的地图服务将有助于阿里巴巴吸引那些用智能手机查找店铺的用户。2014年6月11日更重磅的消息传出，阿里巴巴通过微博宣布UC（优视）将全面融入阿里巴巴集团，阿里将组建UC移动事业群（**图18**）。众所周知，UC移动浏览器是国内最重要的手机网络入口，它在全球拥有5亿活跃用户（其中有1亿位于海外市场）。阿里巴巴此番全面融合UC，将进一步加强其对互联网特别是日益兴盛的移动互联网掌控能力。而近期UC与阿里共同发布的旗下移动搜索引擎品牌“神马搜索”的活跃用户已经超过1亿，控制了中国本土20%的移动搜索市场，这项服务将对百度在中国的搜索业务构成严峻挑战，对许多欲后来者形成心理威慑。

比较遗憾的是，在移动网络的硬件入口，如手机产品方面，百度、腾讯、阿里巴巴都曾进行过尝试（**图19**），但最终因为各种原因纷纷夭折。目前只有百度仍通过小度WiFi、小度路由（**图20**）、小度i耳目、百度影棒等产品，试图将用户入口从各种显示屏前移——或者说扩展到包括客厅、卧室的整个空间。从实际体验看，这类产品可以说是为百度量身打造的入口利器，可以充分地利用百度的网络服务能力。以小度路由的远程下载功能为例，将小度路由已插上移动硬盘或U盘后，在手机上安装并打开小度云播，登录百度账号，点击“配置设备”，先绑定小度路由，然后点击小度云播的视频，打开视频详情页面，点击“路由缓存”即可实现远程下载。

与百度产品试图占领客厅的努力相比，如果能直接取得手机、平板电脑这些掌端的入口，对这些网络服务的超级厂商来说无疑意义更加重大，可以借此提供更全面的服务，培育自己相对封闭而利润丰厚的，更完善的生态系统。在移动互联网时代已经基本成型的今天，它们是否会再次涉足移动终端领域，让我们拭目以待。不过在这一市场上，已经有很多厂商开始了自己的“圈地运动”。

硬件厂商的圈地运动

相对于网络应用与服务厂商来说，新兴硬件厂商积极构建生态系统，在移动互联网上展开的圈地运动，显得更加引人瞩目，特别是他们有着一个非常耀眼的前辈——苹果公司时。说到移动互联网时代的硬件公司，就不得不提小米公司，成立于2010年4月的小米公司专注于智能产品自主研发，通过一系列产品的打造迅速跻身于移动互联网知名厂商之列。小米手机、MIUI、米聊是小米公司旗下三大核心业务。

不错的做工，适宜的价格，良好的手感，超高的配置，以及专为国人习惯设计，全面改进原生体验的，可玩性和稳定性很高的MIUI系统，可以更好实现的一站式应用，都是小米成功的秘诀，2011年才上市的小米只有几十万台的销售量，到了2012年小米完成了719万台的出货量，2013年为1870万台。2014年上半年，小米手



■图21：小米产品已经走向了客厅等空间



■图22：联想乐Phone也开始培养粉丝和自有生态系统

机更是一举售出2611万台，超越了苹果手机在国内的出货量，同比增长271%，含税销售额约330亿元。小米手机的热销，让小米公司拥有了相当可观的自有用户群，随着生态系统的完善和平台的扩大，小米生态圈"硬件+软件+互联网服务"铁人三项模式的威力也开始显现。除了小米手机、红米手机，小米近两年还陆续推出了小米盒子、小米电视（**图21**）、小米路由器、小米平板等硬件产品，推出小米主题市场、音乐、阅读、浏览器、云服务、安全中心、小米商城、小米游戏中心等软件内容，欲打造更全能小米"生态系统"的势头十分明显。小米已将2014年手机的出货量总目标定为6000万台，随着这样的目标实现，"米粉"将成为一个不容忽视的庞大的生态系统。而随着小米科技与金山软件联合宣布，将在北京市海淀区投资建设科技产业园，共同构建移动互联网生态体系，更昭示出小米欲成中国第四大互联网公司的勃勃野心。

面对传统软件厂商对移动互联网领域的独霸，以"中华酷联"为代表的厂商也没有束手就擒。例如眼下的联想，就正经历着一场向移动互联网转型的变革，这场转型能否修成正果，很大程度取决于中文区生态系统的建设状况。如何利用中国这个巨大的市场构建起自身完整的移动互联网领域生态系统呢？智能手机乐phone集中体现了联想的一种思路（**图22**），它只有手机大小，却完整地实现了产品、服务、内容和应用的端到端整合，不仅提供全新的软硬件交互体验，而且预置了用户可定制的微件和中国顶级互联网服务商提供的多种专为乐phone优化的应用，联想自主开发的"推"技术还能将用户最需要的信息实时推送到用户的手机上；通过乐phone内置的联想应用商店，用户还可以下载更多的桌面微件和应用。这让"乐粉"在自家的生态系统内"流连忘返"，显然是争夺入口的明智之举，用户使用习惯调查也表明，在手机/平板自带的各种浏览器、阅读、影音播放、摄像等应用足够强大、足够好用的情况下，绝大多数用户寻求第三方"帮助"的欲求会大大减少。

华为作为"中华酷联"的代表厂商，其同样也开始尝试如何通过硬件从生活空间而非网络入口开始捆绑用户，让用户甚至在没有上网的时候就已经进入它的生态系统圈内。其模式值得关注，作为全球第一大通信设备商，华为在为世界各地通信运营商及专业网络拥有者提供硬件设备、软件、服务和解决方案的同时，并没有忽略普通用户对新兴移动产品的需求。2013年12月16日华为宣布，华为荣耀成为华为终端旗下独立运作的互联网品牌，将以互联网的操盘方式来吸引更多的年轻用户群。

荣耀品牌准确认知到互联网本质：平等，开放，去中心化，保持与受众完全对等沟通，聆听受众的呼声，为受众提供更多满足需求的高性价产品。相比普通产品，荣耀产品遵循华为品质，而且追求更酷、更极致的体验。荣耀系列手机拥有超长续航、超强信号和优良品质三大特质，率先推出的荣耀3C配置5英寸720P高清全贴合黑瀑布屏，具备TD-SCDMA/GSM和WCDMA/GSM双卡双待两个版本、超强四核处理器+1GB RAM/4GB ROM & 2GB RAM/8GB ROM的内存组合，"智像"技术以及后置SONY第二代BSI 800万像素相机，前置三星500万像素摄像头，"智电"技术以及2300mAh锂聚合物电芯、超过100项系统优化的全新Emotion UI 2.0等等，让其成为千元级智能手机中的性价比神器。而荣耀畅玩版则是荣耀于2014年3月19日发布的超强千元5.5英寸手机，定价998元，它从3月24日在华为商城启动0元预约，预约屡创奇迹，半天突破410万，3天突破1000万，截至3月30日18点，荣耀真八核畅玩版的总预约量达到惊人的1650万，打破红米Note此前7天时间完成的1500万预约记录。

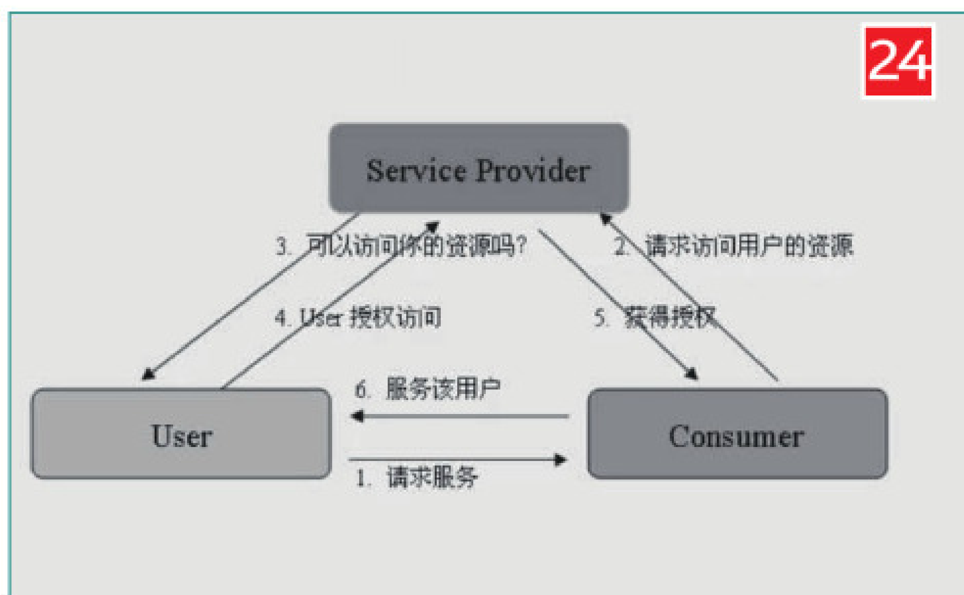
近期随着荣耀6一同推出的荣耀品牌更是包括了视频盒子、路由器、手环等更全面的智能产品，加上之前已经相当完善的软件与服务，生态圈的构建同样逐渐成形（详见本期新闻和评测内容）。华为荣耀品牌的独立被看作是华为精耕电商构建自己的移动互联网生态系统的一次新尝试。"华为荣耀的受众群体是移动互联网的追梦一族，因为他们使用手机的时间很长、喜欢照相、分享。"这也正是成功的移动互联网公司面向的核心用户，而当用户悄然转化为粉丝，甚至是脑残粉之时，也正是这些硬件厂商获得自身齐备的移动互联网生态系统之日。

其他厂商的挣扎

一线PC互联网厂商有钱，传统硬件厂商有平台，对于准二线或三四线厂商来说，该如何在日趋激烈的移动互联网入口争夺战中获得更多生机呢？使劲挣扎是唯一的选择。

奇虎360是其中最具代表性的此类厂商。作为中国最大的互联网安全公司之一，奇虎360拥有国内规模领先的高水平安全技术团队，旗下360安全卫士、360杀毒、360安全浏览器、360安全桌面、360手机卫士等系列产品市占率颇高。对于移动互联网领域，360并非是一筹莫展，360手机浏览器是奇虎360为移动用户量身定做的新一代手机浏览器，和360浏览器HD、360安全通讯录、360手机卫士等软件产品一同成为360移动终端系列产品，但在移动版的UC浏览器、QQ浏览器、百度浏览器等的强势下，





■图23：很多网站和应用支持其他常用账号登录

■图24：开放又建议的OAuth协议

其所占市场份额很小。在移动市场上，奇虎360唯一拿得出手的只有手机安全产品，但随着越来越多的厂商和用户对奇虎360假借“安全”之名施行捆绑安装、恶意弹窗的不满，让奇虎360不仅与一线PC互联网厂商交恶，而且也让其移动安全产品被“中华酷联”和小米等硬件系厂商集体抵制。奇虎360也曾经希望通过“小米”模板控制移动硬件平台的入口来曲线救国——2013年5月，奇虎360董事长周鸿祎在新浪微博上宣布奇虎360将推出一款360手机，手机将采用低价高性能模式，为用户提供优秀而物美价廉的智能手机，但最终“雷声大雨点小”，未能在市场上掀起风浪。

在软件霸主烧钱抢入口、硬件厂商寻求掌控平台入口、新锐异军突起的今天，留给老牌边缘厂商的时间和机会已不多。在平台日益同质化的今天，杀手级游戏、最新的流行小说、独家版权的热播影视剧很多时候都比一个单纯的平台更诱人，成为还能让用户提起兴趣的常规应用，引导用户走向抢占入口流量的利器，也只有能抓住这些“独门功夫”的边缘厂商能在激战、混战的生态系统间活得更滋润。而从“既无社交、也无地图，更无支付，初涉手游”的奇虎360没有通过收购和投资建立一个围绕360的移动互联网生态圈来看，它是安心的在Web 3.0时代等待被“大佬”收购吗？

扩展应用

随着云同步时代的来临，在Windows 8中，用户可以使用Windows Live ID作为Windows 8的用户账户（可绑定现有账户），绑定后将会同步用户数据（设置等信息）到网络以便用户在其他电脑、手机、平板电脑中调用。并且微软贴心的为有流量限制的用户准备了减少流量的功能按钮，如浏览过的网址、主题、应用设置，选择的中文输入法等的用户配置与数据，都可以同步显示。

当然，Windows 8现在让人算是小众产品，对于大多数用户来说，随着以腾讯账号、新浪微博账号、人人网账号等为代表的账号在各个平台的免注册登陆被广泛支持（**图23**），让很多怕麻烦，懒得管理众多账号的用户可以在第三方应用中实现“一号走天下”。

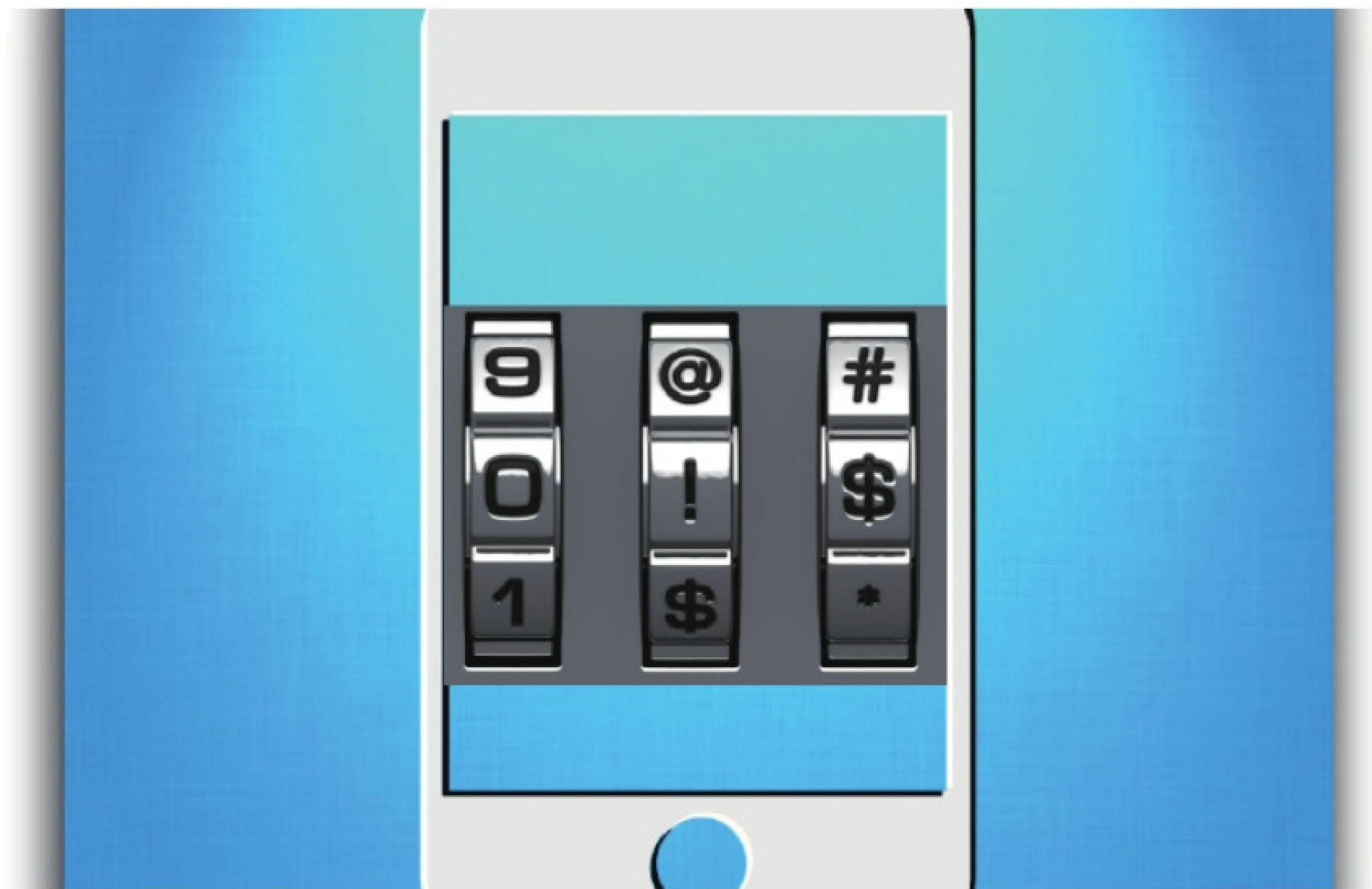
以京东为例，京东目前已经支持通过QQ账号、新浪微博账号，以及网易、人人、奇虎360、开心网、豆瓣网、搜狐、支付宝账号直接登录京东，用户无须注册京东账户。QQ账号不仅能够手动登陆京东，甚至还可进行“快速登陆”，如果你正有QQ在使用，京东系统会自动检测到你正在使用的QQ账号，让你点击选择相应的QQ号即可直接登陆京东商城，连输入QQ账号和密码这步亦可省掉，可谓十分方便。

不仅大站如此，很多中小网站及论坛都已普遍实现第三方账号直接登陆。在各大网站和厂商纷纷为入口争夺打得不可开交的今天，厂商们的此举又是意欲何为呢？众所周知，互联网竞争虽然日趋激烈，但互联网开放却是更主流的趋势，在“互联网竞合之道”中推行开放战略是厂商的寻求更大生存空间的必由之路。使用常见第三方账号直接登陆，不仅能方便用户使用，为尚处于弱势地位的网站带来更多流量，也能更加巩固提供账号的一线厂商的地位，锁定用户，可谓双赢的结果。仍以QQ账号直接登录第三方网站为例，QQ登录功能申请已经向第三方网站完全开放，现在只要登录腾讯社区开放平台填写网站资料便可以立即获取QQ登录相关的key和ID，无需等待审核。通过“QQ登录”，用户能使用QQ账号一键登录接入网站，大大降低了用户注册、登录的门槛，借助庞大的QQ用户群，给第三方网站带来更多新用户；而这些用QQ账号登录第三方网站的用户也可将在第三方网站发布、分享的信息即时同步到QQ空间，使网站内容通过好友关系得到进一步的传播，同时也提高了腾讯网站的访问量和用户数。

当然，很多读者会第一时间想到一个现实的问题，那就是这种“一号走天下”的快捷登陆会不会对账号安全造成影响呢？现在第三方登录常用的是国际通用OAuth协议，OAuth协议为用户资源的授权提供了一个安全的、开放而又简易的标准（**图24**）。与以往的授权方式不同之处是OAuth的授权不会使第三方触及到用户的账号信息（如用户名与密码），即第三方无需获取用户名与密码就可以申请获得该用户资源的授权，因此OAuth是安全的。OAuth也是开放的简易的，任何第三方都可以快速使用OAuth认证服务，任何服务提供商都可以实现自身的OAuth认证服务，很多大公司如谷歌、微软、雅虎等都提供了OAuth认证服务，这足以说明OAuth标准的相对安全性。而现在国内盛行的百度开放平台、腾讯开放平台等大部分的开放平台都是使用的最新的OAuth 2.0协议作为支撑，可提供更全面的直接登陆认证体系。

当然，就如同世界上本没有坚不可摧的盾一样，安全也只是相对的。为此厂商也提出了善意忠告，例如腾讯在这种方案的使用规则中便有非常明确的提示：“您在使用本服务时，您须通过腾讯提供的技术接口、登录页面及其他合法通道等进行QQ账号和密码输入、个人信息授权等操作，否则，可能会导致您QQ账号或密码泄漏或其他损失的，前述损失您应自行承担。腾讯在本服务中仅提供了登录接口的技术服务，您通过本服务使用QQ账号登录、使用的网站、应用或服务等，均是由第三方提供的。腾讯无法保证第三方网站、应用或服务等的合法性、安全性以及真实性，第三方网站、应用或服务等的质量和安全等由第三方独立负责、承担，您会自行进行判断、甄别、选择，并自行承担相关损失、责任。若您因使用第三方网站、应用或服务等产生的任何纠纷，您应自行与第三方协商或通过其他合法途径解决，腾讯无需对此向您承担任何责任。”总之，在对待互联网账号安全时不必因噎废食，但也不可掉以轻心。P

时代先锋
移动操作系统账号



在移动时代，我们第一次听到了所谓“生态系统”的说法，并且逐渐爱上了这种更随身、更丰富、更简易的服务，在这些生态圈中唯一的认证方式，就是我们的账号。

■天津 Mishima

其实在传统的PC时代，是没有“生态系统”这么一说的，一来是因为微软的Windows系统一家独大，Mac等其他系统太过小众；二来也是因为在这个时期硬件比较单一，束缚了一个系统所能衍生出的服务种类。但是进入了移动互联网时代，这些束缚一夜之间被抛到了九霄云外，以谷歌、苹果和微软为代表的三大移动操作系统各自使出浑身解数，分别构建了属于自己的生态系统。这些生态系统融合了多种多样的硬件和服务，并通过谷歌账号、苹果ID、微软账号将它们串联起来。这三大科技厂商虽然各有各的擅长，但都在追求着同一个目标：试图通过自家的一个账号，让用户拥有它们所搭建的整个生态系统——无论是电影、音乐、游戏、购物、支付还是社交，一个账号走遍天下。

未来之歌——谷歌

如果说苹果是当下、微软是过去的话，那么谷歌（**图1**）更多地被看做是未来。是的，在科技领域曾经的开拓者是苹果，但谷歌后来居上，无论是谷歌的各项服务还是在医疗领域、可穿戴领域，谷歌都勇敢尝试并且敢于推出新产品。这多少与苹果过于依赖iPhone和iPad形成了一些对比，虽然出于某些原因，国内用户在体验谷歌生态系统上受到了种种限制，但毫无疑问谷歌为我们营造的未来世界似乎触手可及

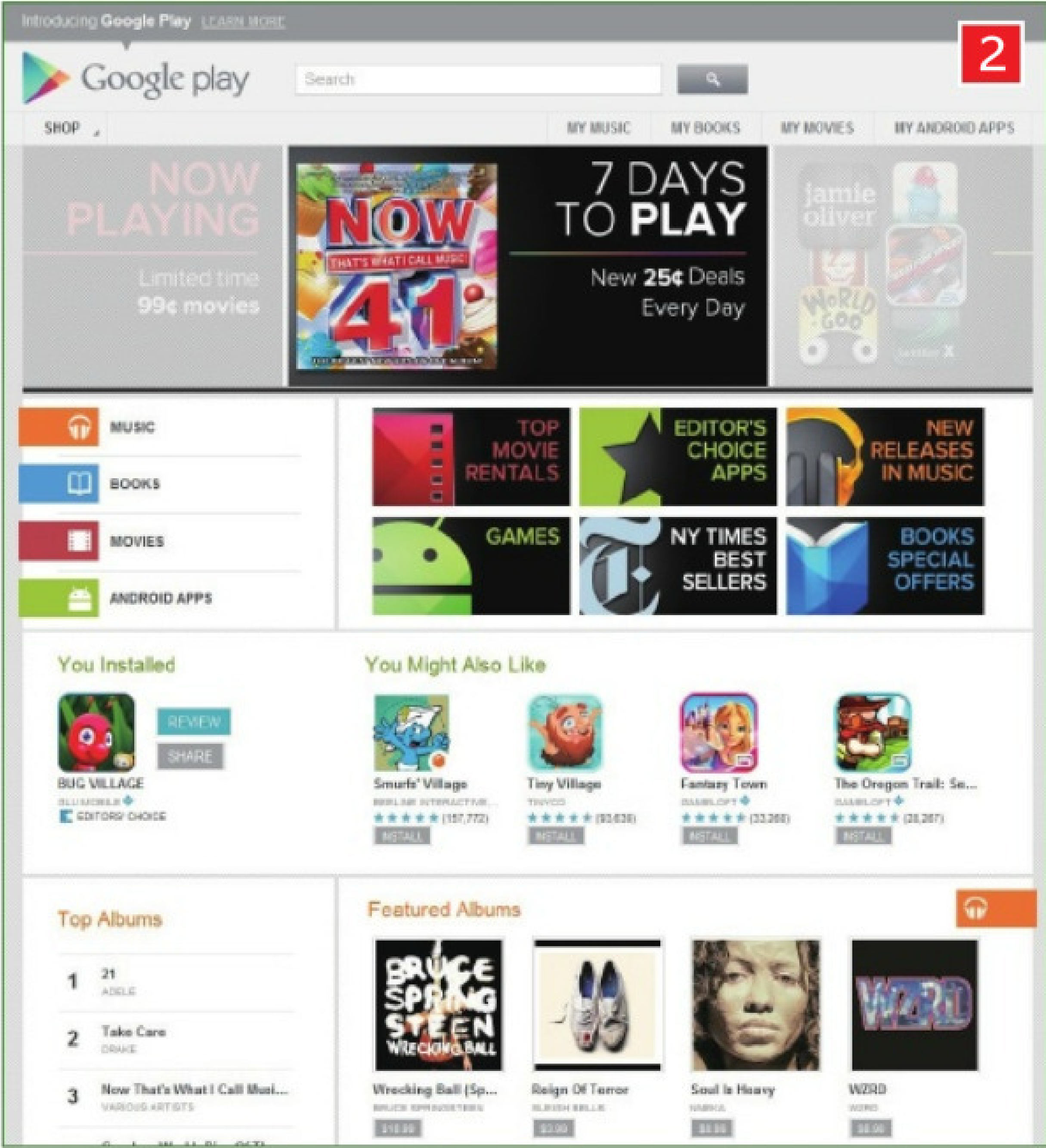
谷歌Play！

提起谷歌就不能不提Android，这是个依靠开放与开源挑战苹果iOS的移动平台操作系统，目前市场占有率已远远高于iOS系统。这样的成绩不仅来源于不断完善的Android系统及其硬件平台，也与以前的“Android市场”，现在的谷歌“Play！”密不可分。要知道，如果我们“狭隘”地看待智能手机，完全可以将其定义为各种生活必须的应用软件的一个载体。也就是说，智能手机的核心数、频率虽然很重要，但更关键的是这个平台有没有足够多的应用。这也是微软的Windows Phone和黑莓的BB10系统难以成功的原因——手机做的再好看、再安全，如果连最常用的大众点评、QQ甚至微信都没有，那么用户也不会买账。

从目前来看，谷歌Play！是唯一能够



■图01：谷歌的业务就像它首页的标志一样，永远在快速变化







■图2：除应用和游戏外，谷歌Play！还提供影音书籍等数码消费内容
■图3：谷歌车载系统AndroidAuto
■图4：AndroidAuto可开放架构和可定制方式受到了车企的欢迎

与苹果App Store抗衡的应用市场，在数量上甚至也已经超过了后者。而且除了应用和游戏外，谷歌Play！还提供电影、音乐、书籍以及杂志等内容（**图2**）来对抗苹果的iTunes。当然，由于谷歌的开放性，谷歌Play！中的应用数量虽然超过了App Store，但平均质量仍略逊一筹，而且在安全性和碎片化方面也长期受到诟病，例如用户搜索某一应用时，经常会发现多个难以分辨的结果，而这些山寨“李鬼”应用不仅制造粗劣，还可能含有病毒或木马，改正这些问题将是未来谷歌Play！努力的方向。

AndroidAuto

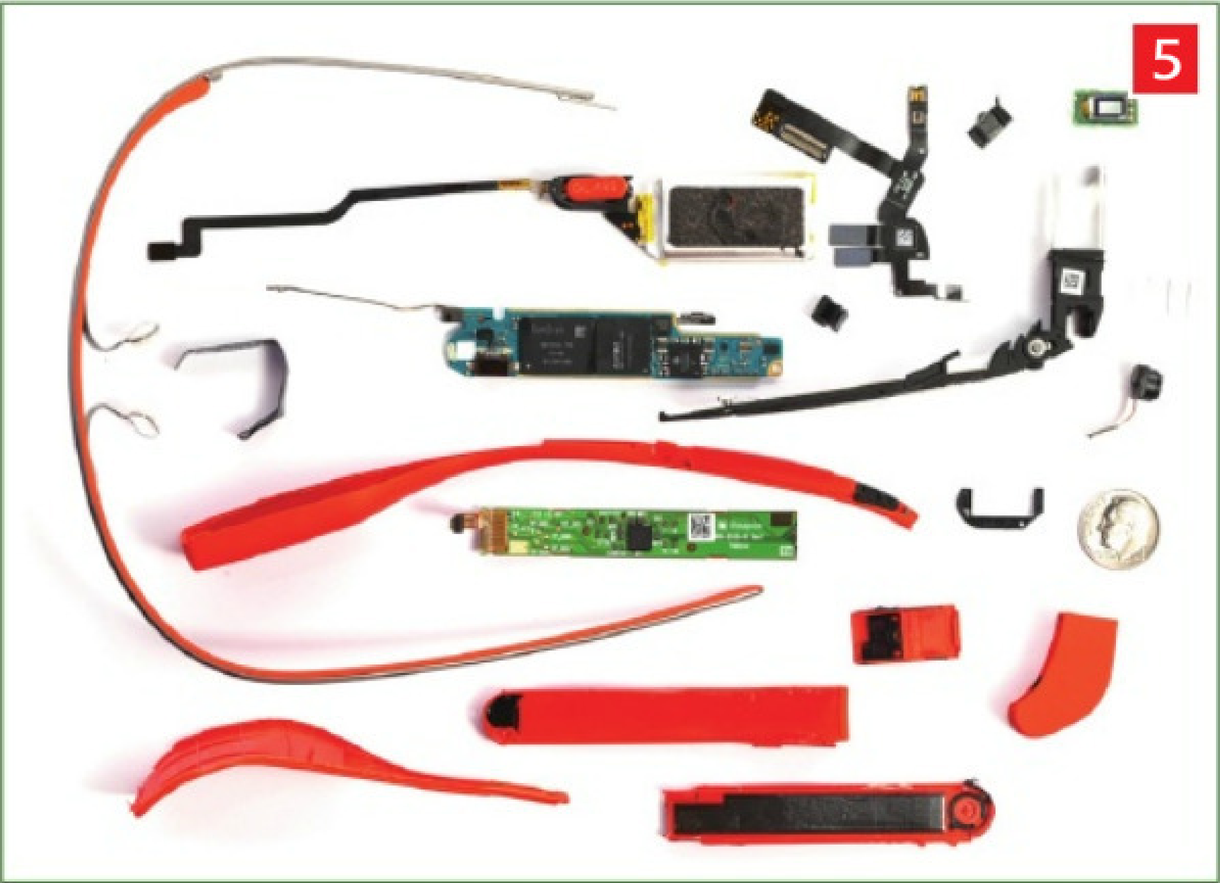
提起车载系统，人们会记得黑莓QNX、苹果Car Play等等，但很早就涉足交通领域的谷歌却一直没有动静，直到今年6月26日才推出了自己的车载系统AndroidAuto（**图3**）。AndroidAuto在功能上与苹果Car Play十分接近，需要Android手机的帮助才能正常运行，这也是它为什么被命名为AndroidAuto而不是谷歌Auto的缘故。语音控制、短信播放、文本信息回复等功能让AndroidAuto看起来与智能手表有些类似，当然，这个系统还可以直接从谷歌Play！中下载软件、音乐并且直接使用谷歌地图服务。

当然，既然是基于Android系统，那么AndroidAuto肯定也保留了一贯的开放性，消费者可以定制自己的软件，这一点也引起了不少的争议——很多人担心这将再次加剧谷歌，或者说Android软件的碎片化。不过这并不能阻碍大家对AndroidAuto的期待，想想大家能用谷歌Now语音控制自己的汽车就足够令人心动了。另外，就是开源性也让汽车厂商有了更多的话语权，汽车厂商们可以纷纷定制自己的AndroidAuto界面甚至专属软件，无疑将会增加这些厂商选择AndroidAuto而不是苹果Car Play的概率（**图4**），据称电动车特斯拉的新产品就将采用Android系统。

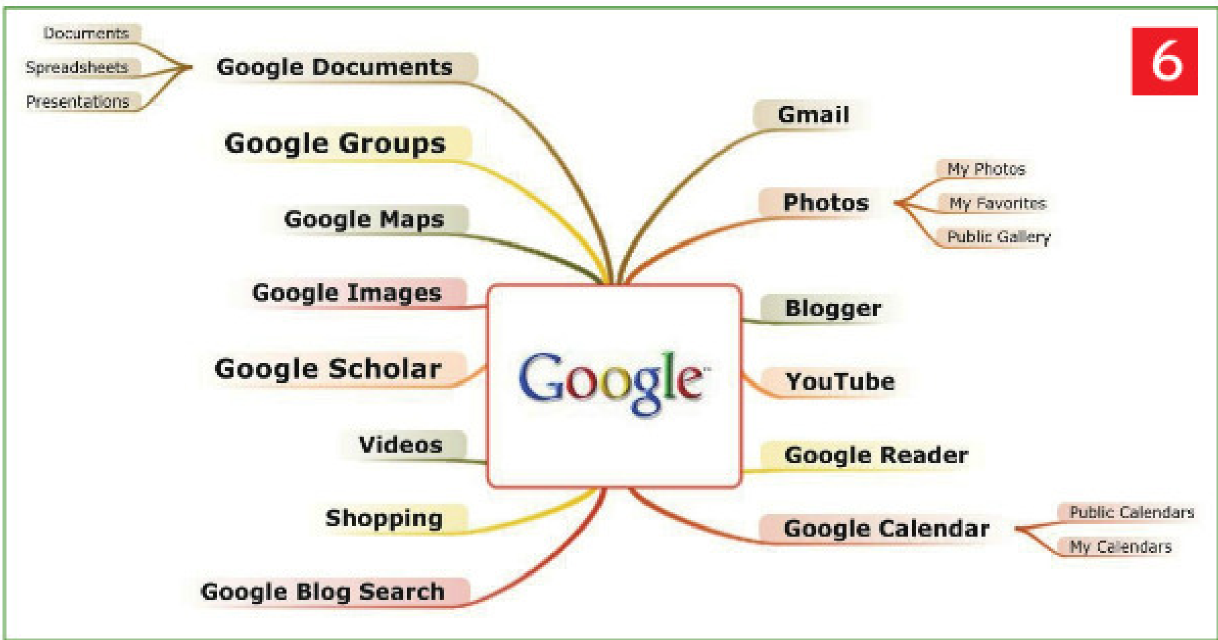
谷歌眼镜

很早以前，那些真正具有前瞻意识的科技领域开拓者就认识到了智能手机的瓶颈将要到来，未来几十亿美元的新市场将聚焦于可穿戴设备上，这也是整个人类科技发展的大趋势。真正把这个前瞻性变为现实，拿出实用化产品来的，仍旧是谷歌，2012年推出的谷歌眼镜是一款真正意义上的未来设备。凭借在眼镜前方的一台摄像头和右镜架上的宽条状处理装置（**图5**），谷歌眼镜可以进行数据的实时收集与处理，并在用户右眼上方的小屏幕投射信息。

谷歌眼镜达到了让用户解放双手，



■图5：谷歌眼镜拆解图，左侧中间的硬币直径与1角人民币硬币类似





■图6：通过收购与开发，谷歌服务涵盖的范围越来越广

■图7：从口号就可以看出，苹果是一家特立独行的公司

以及将科技产品融入人体的双重目的，它集智能手机、GPS以及相机于一身，仅通过用户的语音控制便可操作，并能通过蓝牙与用户的Android手机形成互动。虽然在发布后这款产品暴露了一些用户体验方面的问题，迟迟不能真正推向消费市场，但谷歌的开拓精神永远会在科技领域青史留名。这样的智能眼镜辅之以类似智能手表的装置，加上智能手机，用户可以体验到三位一体的环绕式应用体验，再凭借一个账号和随时随地的无线网络，能够真正沉浸在智能“生态系统”中。

谷歌服务

其实原本作为一家搜索引擎公司的谷歌，走了一条不寻常的发展之路，它们从搜索引擎出发，进而进入软件、服务领域，然后才成为了硬件厂商，未来则很有可能在人工智能领域有所建树，这是后话，暂且不提。在这些复杂的产品之中，谷歌自认为的核心竞争力，其实并不是Android手机、谷歌Play！市场，甚至也不是谷歌搜索引擎，而是诸多强大的谷歌服务（图6）。

到底什么是谷歌服务？谷歌服务涵盖了哪些产品？恐怕一时我们很难全部列举出来，但可以肯定的是，谷歌服务在不知不觉中，已经渗透到了我们生活中的方方面面——有多少白领没用过Gmail邮箱？有多少司机没用过谷歌地图导航？有多少学生们离开谷歌翻译就没办法写论文？再有就是Chrome浏览器、谷歌Now、谷歌Plus、……

这些产品，全部都可以通过用户的一个谷歌账号来完成注册和使用，这也是谷歌的野心所在，给人类一个谷歌化的世界。虽然谷歌服务将人类的科技化水平大大推进了一步，但随着Android系统的普及，谷歌服务也出现了许多问题。首先，就是开放式系统Android的大获成功导致它逐渐剥离了谷歌服务，也就是说，当大多数手机厂商都在将Android系统修改、定制成自己的“系统”——比如MIUI、魅族Flyme、华为EMUI系统等，它们会选择不去安装原本Android系统自带的谷歌服务应用，而是植入自己的生态系统，相反，倒是iPhone用户几乎全部都在使用谷歌搜索，它们为谷歌搜索引擎提供的流量和广告营收超过了Android手机，这不能不说是一种讽刺。

其次，就是谷歌服务与许多国家法律法规形成了一定的抵触，导致谷歌服务无法做到覆盖全球。可能对这一点体会最深的就是中国用户了。这一点直接造成了两个后果：第一，有些用户很难体验到真正全面的谷歌服务，那种已经相对完善的谷歌生态系统绝对是一种只有在科幻片中才有可能体会到的便利。第二，就是面向这些国家和地区的机型像前文所说那样倾向于推出自己的定制系统，或至少用其他厂商产品替换其中的谷歌内置服务，越来越去谷歌化。另外一些厂商，例如三星等，也在试图摆脱对谷歌的依赖，推出了Tizen等智能系统。虽然这些新系统都可以直接安装Android应用，但却完全不会为谷歌生态系统奉献哪怕一丝力量，这多少有些不公平。

结语

谷歌是属于未来的，如今，它们又将目标定在了快递业务、人工智能、人类寿命延长等前沿领域，我们很欣慰在我们的时代里能有这样一家科技厂商，它永不停歇，永不止步的创新。而随着它创新的步伐，谷歌生态系统必将进一步扩大，让谷歌账号能够实现越来越多的功能。虽然我们不愿看到任何一家独大，但我们永远希望它们在竞争中能够为人类科技的进步，奉献出自己的力量。

市场改变者——苹果

苹果就像是一个已经功成名就的英雄，他有过刀光剑影的辉煌过往，也有过开拓进取的峥嵘岁月，如今虽然很少再会骑马上阵拼杀，但谁也无法忽视他的影响力（图7）。不止一位批评家认为苹果的利润和业务过于依赖iPhone，但凭借着iOS这个封闭的系统，苹果硬是在中高端稳坐钓鱼台，它所营造的生态系统虽然没有谷歌那样多样，但和谷歌各种服务项目的快速更迭完全相反，总会给人以一种稳重的感觉，同样赢得了无数拥趸，这很值得人们深思。

苹果应用商店

注册一个苹果ID有很多用处，就像前文所说，这几乎是打开通向苹果世界大门的一把钥匙。而这扇苹果大门背后第一吸引人之处，就是苹果应用商店（App Store）中上百万的优质应用——这也是移动智能设备的基石。

众所周知，iOS系统相对于Android手机系统，在购买应用比例以及消费数额上占据了绝对的优势，因此，应用和游戏开发者，都将最好的版本留给了iOS系统。他们会优先制作iOS系统的版本，然后才会将其“移植”到Android上——用iOS版赚钱、Android版提高市场占有率。因此，苹果应用商店几乎成为移动互联网时代的藏宝库，与PC时



■图8：苹果应用商店是一个应用的海洋



■图9：苹果应用商店的成功不仅在于下载数量，更在于付费用户数量

代的Windows和Mac正好相反，在那个时代几乎所有的“应用”——也就是程序、游戏、软件，都只有，或优先推出Windows版本。

如果说乔布斯用iPhone改变了世界，其实不如说他是用iOS系统、苹果应用商店改变了世界。上百万个小方块图标（**图8**）代表的应用催生了几十亿美元的产业，制造了数不清的百万富翁，当然最重要的是让人们离开了传统的电脑桌，在任何地方都能与整个世界互动。这都是苹果应用商店这个生态系统带来的改变，虽然Android系统市场占有率如此之高，却仍旧无法撼动iOS版本应用最赚钱这个事实（**图9**）。究其原因有很多，其中最直接的一个原因恐怕是iPhone手机的高价格。因为只有愿意花费五六千买手机的用户，才有可能舍得每月花几百甚至上千购买应用，那些恨不得手机价格只要一千元，八百元，最好还能再低些的用户是很难愿意花30元买一款“虚无缥缈”、玩完就删的游戏的。

随着智能设备功能越来越丰富——比如健康监测的加入，应用商店将会在人类的生活中起到更加重要的作用，总有一天我们将会离不开App Store和谷歌Play，因为我们吃饭、工作、休闲娱乐、购物、旅游出行都会有相应的应用指引我们。

Car Play

长久以来，人们对苹果生态系统的印象都是封闭的、集中于掌上的。是的，相对于Android生态系统设备的多样化，苹果的移动设备似乎只有iPhone、iPad两款，这虽然避免了Android系统的碎片化，让iOS应用更加纯粹，但也影响了苹果生态系统的拓展。

于是，今年苹果在大家更为关注、期待的iWatch之前，先推出了Car Play这个车载系统，将苹果生态圈扩展到了汽车上。但是，根据笔者的观测，苹果的Car Play！有着许多自身定位上的问题，比如它是否仅仅是一个连接iPhone与汽车、将手机上的一些基础应用投射到车载屏幕上的系统？它是否会有专属的应用？是否支持开发者、汽车厂商开发定制应用？结果大部分都是否定的，在现在看来，Car Play只是一个基于Siri，将一些手机上的基础功能投射到车载屏幕上的系统，它没有什么开放性，也不怎么支持专属应用开发，这一点上它远不如AndroidAuto走得远。更何况它还有着硬件要求高等其他弊端，是一款远未成熟的作品。

因此有一些极端的看法认为，作为一个只支持iPhone（同样使用Lightning接口iPad目前并非其支持的硬件）的车载系统（**图10**），苹果推出Car Play更多地是想要抢占这部分市场，以及……卖更多的iPhone。这又回到了前文我说过的问题，那就是苹果的业务太过依赖iPhone。

iWatch?

这是一款传说中的设备，迄今为止没人见过它的庐山真面目，这也是一款基于iOS的、属于未来的苹果设备（**图11**）。其实智能手表的概念在2000年前就出现了，但与智能手机联合使用的智能手表才是真正的智能手表成为了人们的共识后，





■图10：目前的Car Play是一个只能基于iPhone的系统
■图11：人们对iWatch有着无数种想象





■图12：这可能是最时尚的一种iWatch设计了

■图13：iWatch等设备打开了一扇通向未来的大门，钥匙仅仅是一个苹果ID

苹果、微软、谷歌都提出了要推出的自己的智能手表，并用来与自己的手机联合使用。但最终付之行动的是索尼、三星、摩托罗拉、甚至Allerta公司的Pebble，却没有苹果。苹果依旧采取了守势，或者说后发制人的战略，这虽然让许多果粉十分不满，认为苹果公司已经失去了乔布斯在任时的开创性，但单纯从战略角度看，也不能说不明智。

那么到底智能手表是一款什么产品呢？它的功用到底是什么？如果从广义上看，智能手表无非是起到了数据中转的作用，也就是将iPhone上的数据，比如电话、短信、天气等数据通过蓝牙转移到智能手表上。用户可以一抬手腕就能解决很多问题、了解很多咨询，用不着每次都拿出智能手机。但如果更深层次地看，iWatch这样的智能手表仍旧是一款基于苹果ID的产品，通过同一个苹果ID，它在未来很有可能实现云端同步功能。由此一来，它的作用就不仅仅是数据转移了，而是成为了智能设备或者说所有苹果设备之间的桥梁——有人给你的智能手机上的微信发了一张照片，你的智能手表提醒并接收了，然后你只需一晃手腕，就将这幅图发送到了iMac上查看，行云流水、天衣无缝（**图12**）。

结语

苹果在生态系统上可以说是优势最大的一家企业，但也是拓展脚步比较缓慢的一家企业，传说中的iTV或者苹果智能电视遥遥无期、智能家居还只是个前景规划。但苹果在整合生态系统资源上却又无比大胆，比如今年的WWDC上，iMac系统和iOS系统的融合就无比大胆，也许有一天，苹果所有的设备，无论是电脑、笔记本、智能手机、手表、智能电视都将采用同一套系统也并非不可能。也许你会诟病苹果的闭环，但这个闭环越来越统一、越来越大也是不争的事实，苹果账号仍将是用户手中开启这一闭环系统的钥匙（**图13**）。

初学者——微软

作为PC界曾经的霸主，微软在进入移动领域时慢了半拍，这也直接导致了一步跟不上、步步跟不上的窘境。作为移动平台的初学者，微软在建筑自己的生态系统上失去了先机，这也直接导致了整个微软生态圈的薄弱，当然，这样的结果也不仅仅是因为时机，更多地还要看到微软对移动平台生态系统建立的不适应和摸索。不过微软从不缺乏新闻，在经历了诸基亚等种种事件后，微软还能否建立起基于Windows系统的生态圈呢？

Windows Phone以及应用商店

作为2010年才推出的智能手机操作系统，Windows Phone可以直接利用大量拥有MSN等账号的微软注册用户，它信心满满地将WP与桌面Windows系统融合起来。从这个大框架上看，WP确实有着先天优势，以数十亿微软老用户为基础，微软迅速建立起一个完善的生态圈似乎是水到渠成的事。但微软仍旧低估了一个智能手机操作系统生态圈的建立，它绝非是选一个有实力的手机厂商，然后与桌面系统挂钩就可以解决的（**图14，15**）。

这一点上，微软的优势似乎成为了劣势，很多人对这一点很是迷惑——为什么一款新智能手机系统能够与Windows这样的桌面操作系统大鳄挂钩反而是坏事呢？苹果在创造iOS系统时竭力与桌面系统撇清关系确实也是事实，这背后有什么原理呢？

首先，与桌面系统挂钩看起来很美，





■图14：Windwos Phone证明了建立一个新的生态圈有多么困难

■图15：Windows Phone系统有其独到优势，但劣势也很明显



■图16：实话说，Surface平板电脑的体验并不差

实际上却并没有为WP带来太过实际的好处，比如能够在智能手机、平板电脑上平滑使用Office确实很好，但这也只是省去了其他系统需要格式转化的这一步。其次就是心理上，手机系统脱离桌面系统，可以给开发者一个蓝海（未知市场空间）的印象，从心理上会鼓励大家开发各种应用。但一旦手机界面与电脑界面过于相似，这种蓝海感觉多少就会减少一些，降低了大家挑战的欲望和决心。最后，传统PC机用户虽然拥有可直接注册Windows Phone服务的账号，但在PC平台上的应用和移动平台完全不一样，转型速度很慢，或者根本不会因此而转向Windows Phone系统。

当然，真正阻碍WP生态系统建立的最大因素，还是这个系统自身的不完善，比如手机基本功能的缺失，最初的WP点开通讯录没有归纳；点开短信没有群发、定时发送；没有智能拨号，没有截屏功能，没有重力感应，联系人也无法从SIM卡中导入……这些基础功能的缺失会严重打击开发者的信心，直接造成了WP应用的严重缺乏。

而对于一款移动平台系统来说，如果不能让用户得到足够多的基础应用，那么就会陷入一个恶性循环——没有应用，用户不买手机，用户不买手机导致份额过低，开发者就不会为其开发应用。这种情况还出现在了黑莓10系统上，同样是新兴系统，黑莓10系统好歹还有商务人士的支持——他们并不需要太多花里胡哨的娱乐应用，WP系统就没有这个优势了。

虽然WP系统经过四年的发展，前文提到的那些功能缺失情况得到了很大程度的改善，但其市场份额仍旧少见起色。为了快速壮大生态圈而进行的急功近利行为也带来了一些负面影响，比如WP应用商店中重复、垃圾应用的增多，都为这个系统蒙上了阴影。

诺基亚

作为原本与微软是合作关系的诺基亚，最终成为了微软的一部分，因此它的定位也发生了改变——诺基亚成为了WP生态系统的一部分。原本微软打造的靠Windows增加用户—开发者变多—应用变多—用户增多这样的模式变成了设备数量变多—用户变多—开发者变多—应用变多—销量变多—设备数量变多。也就是说，大量的诺基亚硬件设备成为了打破恶性循环的胜负手。

其实这种手段最早是被Android所应用，也取得了不小的成功，微软看中了这一点，决定效仿。但是微软却忽视了Android系统是在苹果iOS并未完全成型的情况下崛起的，这一招在对抗iOS、Android一统天下的情况下能否奏效还未可知。

这种“机海战术”其实也是微软不得已为之的手段，原本打算打造高大上手机的微软，在无法占领市场份额的情况下只能寄托于机海战术，靠数量尽可能扩大用户群总量，毕竟这世上还有许多人对诺基亚、Windows抱有传统的好感。但此时的问题是，Android靠这个战术可以，那是因为它们原本的份额就不小，即便低端用户在购买应用上花费不多也没关系，而微软就不行，因为靠廉价机器换来了丁点份额，却失去了高大上的定位，原本同样代表身份的Lumia手机定位开始模糊。而开发者也会对WP失去信心，因为你的新用户虽然多了一些，但大量增加的低端用户并不会在我开发的应用上花钱。

Windows平板

一般来说，比如iOS和Android系统，它们在智能手机与平板电脑上的操作系统是一致的，而微软却反其道行之，并没有把移动操作系统放到平板上，反而是把最传统的Windows搬了过去。这对于建立WP系统生态圈有何好处或弊端呢？其背后原因如何？

微软平板的定位更类似“迷你PC”，并为其配上了便携式键盘（图16）。准备将其打造成一款介乎于电脑与笔记本之间的便携式产品。如此一来有人会说，这样对壮大Windows Phone系统有何好处呢？一点都没有吧。确实，从目前看，苹果谷歌这样的胜利者都需要智能手机、平板电脑两者来建立、完善生态系统，微软这个挑战者怎么能只靠智能手机这一种设备呢？但微软的Windows 8/Windows Phone 8系统给出了答案。它们将让Windows用户习惯于生态圈、应用市场等服务，而且以同一时间升级同一版本号的方式引导（或者说误导？）用户混淆这两个系统，最终实现各种设备操作系统的大一统——未来的Windows 9或再下一版操作系统，很可能将同时应用于电脑、平板、智能手机。

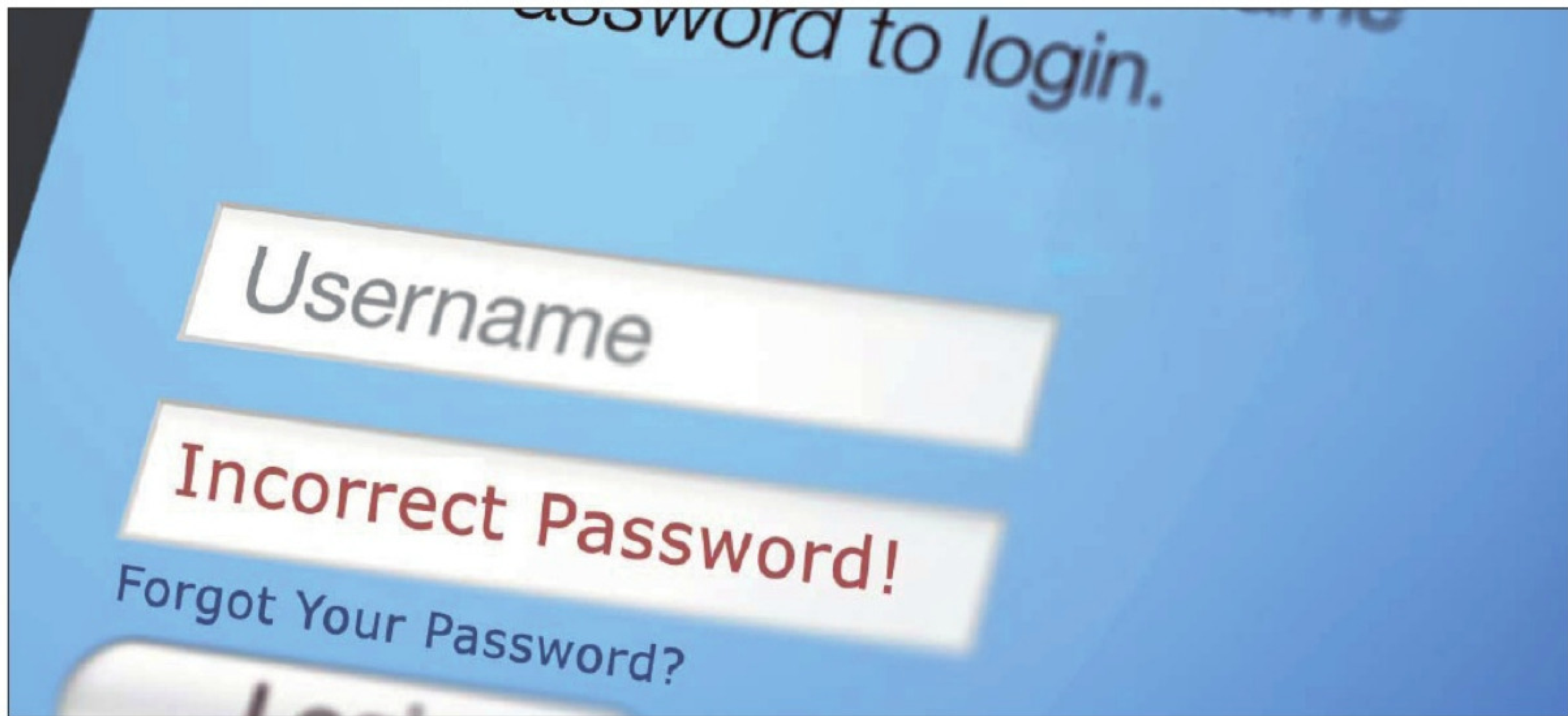
这也许是微软最后的杀手锏了，因为毕竟Windows仍旧是这个星球上使用率最高的电脑系统，如果WP不能将Windows用户转移到手机上，那么干脆连手机都用Windows得了。目前我们还不能推断出这样做的结果如何，但我们可以看出微软在建造生态圈上的努力和决心。

结语

WP不见起色、Windows系统份额下滑，微软似乎危机重重，作为我们从小到大一直在用的品牌，Windows似乎就是电脑本身，可如今这个根深蒂固的印象动摇了。微软在享受到Windows用户转向移动市场的红利前，恐怕要先当心被对手携“养熟”的移动用户反攻PC了。

虽然在今天，我们还难以想象最大的三家移动系统厂商能有一家独大，让我们用一个账号就能同时获得最前卫、或最稳定、或与桌面系统最贴近的服务，但三大科技厂商的努力，至少已经或即将让我们用简单的移动系统账号，就能获得尽量丰富的功能与应用。P

隐私之虑
账号与密码的安全性



■天津 皇甫锦
北京 墨汁做寿

数字世界里，无论是开机、应用还是游戏，一个简单的用户名加密码组成了一切，无数用户名和密码保护着我们，但谁又来保护它们呢？

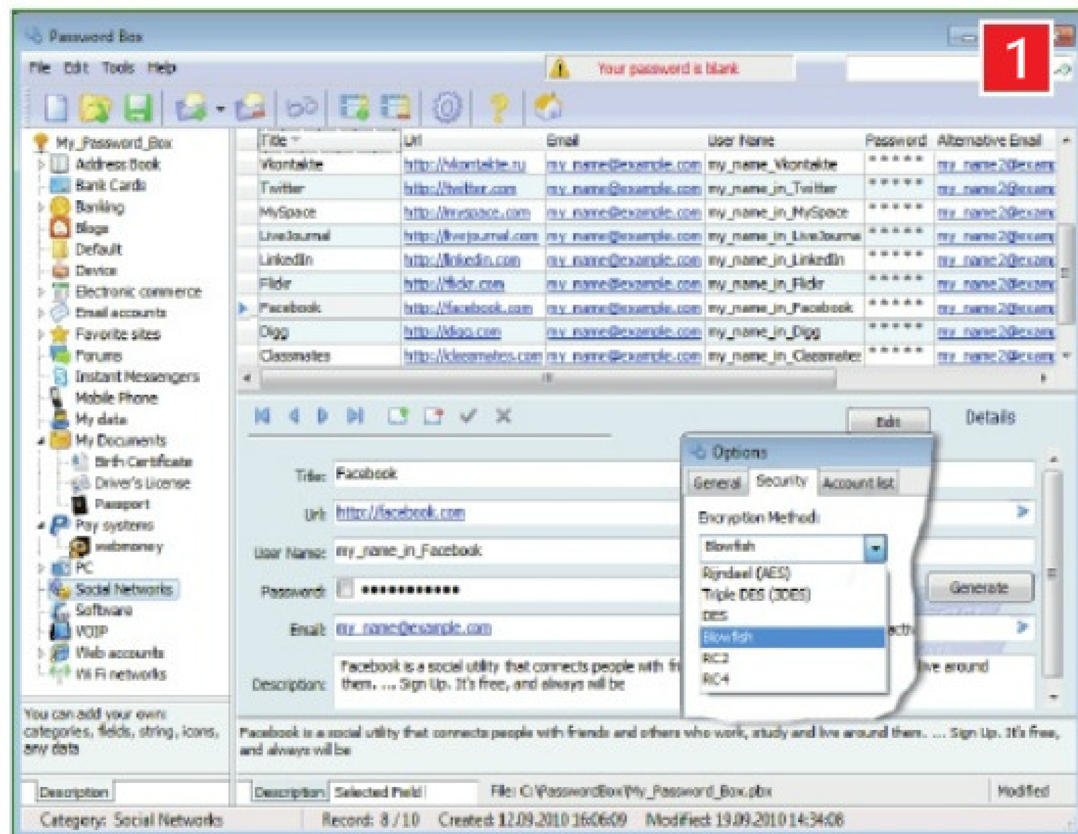
千百年来，人类保护自身隐私的手段越来越高明，但也越来越简单。比如百年前的保险柜，其自身的密码系统就无比复杂，它融合了数字与机械，为我们的隐私与财富提供了超强的保护。但到了今天，包括保险柜都已经进入了数字时代，一个简单的按键加上几位数字的密码代替了机械齿轮的转动，密码似乎统治了我们的世界。

密码的管理与保护

如何保护我们的护卫者，这是一个很难正面回答的问题，但随着移动设备的普及率越来越高，应用范围越来越大，手机支付、隐私内容等涉及到切实利益的安全问题越来越多，我们也就真的有必要探讨一下这个问题了。

PC端

首先，各类账号、密码的设置与保存需要遵从一定的原则。这些个人账号包括了各种软件的用户名密码、网站的ID等等，我们在设计用户名时还好办，大部分这类账号都可以取相同的名字，而密码就不一样了。笔者建议针对不那么重要的网站、软件，可以取一个相对好记得的密码；而中等重要的网站、软件，则尽量取一些相对复杂并且各不相同的密码，统一放入密码管理软件中管理；至于比较重要的密码，反而要选用一些好记的密码，因为它们太过重要，不能放入密码管理软件而只能存入大脑中。笔者的建议是采取密码累加的方式，比如把几个常用密码叠加在一起，不重要的网站只用其中一段，而重要的密码则是全部，例如脑海中记忆一个诸如ABCDEFGHIGKLMN这样对自己有一定意义，但非常复杂的密码，不重要的密码用ABCD，中等重要的用ABCDEF，最重要的用更多的ABCDEFGH甚至是全部。这样，最安全的地方，也就是自己的大脑成为了密码的存放地。虽然Keepass Password Safe、Password Box（图1）等很多软件都可以用来保存大家的密码，但这种保存方式也有其风险，一旦这些软件被攻破，全部密码的泄露后果非常严重，笔者建议使用时也可使用自己才能理解的



■图1：Password Box账号密码管理软件









■图2：浏览器中记录了大量账号、密码的表单，很容易泄露隐私

■图3：网银、电商，这个时代我们的隐私常常与大量金钱挂钩

■图4：银行动态口令卡

■图5：使用这样的复杂图案锁屏，基本上不可能进行暴力解锁

方法输入，例如使用熟人的生日做密码时只记录其昵称而不要输入姓名（很可能在通讯录中能找到）及数字，使用亲属家的邮政编码则只记录相互关系而不要输入具体地点等。

其次我们需要注意的，是杜绝隐私泄露，这里指的便是包括邮箱用户名密码、QQ账号在内的隐私。一旦我们在生活中使用了不属于自己的电脑、笔记本甚至手机登陆邮箱、QQ等，那么必然会留下痕迹，这些痕迹很有可能泄露我们的隐私。尤其是现在很多网站都有QQ登陆这一选项，拥有了一个人的QQ甚至可以方便的登陆某些网站，带来很多不必要的损失。在这里笔者建议用户一定要熟练掌握各种删除Cookie、缓存以及登录记录的本领，然后尽可能做到不用别人的设备登录自己的关键账号。为了用户的方便，现在的操作系统与软件、浏览器大都自带操作记录和密码表单（**图2**），等于是将大门的钥匙随时插在门上，因此我们自己的设备不要轻易借给别人使用，如果非借不可，那么就需要提前删除这些表单，以防止密码外泄。

最后一点我们需要注意的，就是网银支付时的密码保护。这一点可以说最为关键，因为随着各大银行网银和电子商务时代的到来，通过支付宝、网银等手段在网上购物成为了新时代的标志之一（**图3**），因此我们如何保护包括淘宝账号在内的各种密码，就成为了新时代防盗的必备知识。这里要注意四点：1、用户名密码防御体系，为不同的网银、电子商务网站打造不同的用户名、密码，以防丢一个便相当于开放全部账户；2、安装Active X控件与动态软键盘，防止密码泄露。在任何一台电脑上登录网银，都尽可能安装Active X，这是一个安装在浏览器端的安全组件，可以防止键盘、消息钩子以及通过IE的COM接口获取密码的手段；3、SSL加密传输，SSL是一种国际标准加密以及身份认证的通信协议，可以在我们的浏览器和网站服务器之间建立一条安全通信通道，密码在其中传输相当安全。4、动态口令、USB Key与动态口令牌（**图4**）。动态口令卡是一张以矩阵形式印有若干字符的口令卡，在使用网银时，启用这个口令卡可以使字符变成密码，从而校验用户身份的正确。但是它也有自身的弊端，那就是一旦丢失，等于将密码拱手让人，虽然各大银行都设有“网银计算机绑定”，但这种口令卡还是要谨慎保存为好。U盾也是一种较为常见的安全认证工具，使用USB的方式防止电脑木马窃取网银密码，二代U盾还带有交易按钮，安全性大为提升。

以上三条就是传统PC端上的密码管理与保护，但实际上我们都清楚，如今最不安全的，恰恰是移动端，无论是丢失的可能性还是密码应用的集中度，移动设备都远超PC。我们的智能移动设备不仅面临更大的安全威胁，而且目前这种威胁造成的损失已经有超越PC端的趋势，下面就让我们看看移动设备上的密码管理与保护。

移动端

首先，我们来看看移动设备的屏幕解锁。可以说，解锁手机和平板是打开移动设备隐私的第一道大门，在这个领域，各个手机厂商各显其能，为我们带来了多种方式。首先是最基本也是最为传统的密码解锁，这曾经是大部分智能手机的解锁方式——用户通过输入该手机操作系统用户名的密码，得以解锁手机。这种方法受限制于两点：一是手机屏幕大小所带来的密码长度有限，加上智能设备作为大部分时间在户外使用的设备，也很难设计成至少输入7、8个字符的密码；其二就是智能手机重度用户点亮屏幕的频率很高，而输入密码又是那样的耗时间，因此很多采取了密码解锁的智能手机不得不增加了自动锁屏的等待时间——这就导致了安全问题，很多手机在丢失时还在点亮状态，没有自动锁屏，为盗取隐私敞开了大门。

然后就是图形解锁，这是较为先进的一种屏幕解锁方式，用户通过在屏幕上画出特定的、只有自己的清楚的图形解锁屏幕。这种方式也分为三种，其一是在许多点之间用复杂的线路连接起来，这一方式使用最广，但安全性要看用户设置的线路复杂性（**图5**）。其二就是直接晃动手机在空中划出线路解锁，比如Vivo手机，这种方式看起来很酷，但容易被人看出线路。其三就是黑莓10系统采用的，将特定数字放到特定背景中的某个特定位置，这是较为安全的一种方法。



■图6：支持指纹解锁的三星Galaxy S5



■图7：使用支付宝需要进行图形解锁



■图8：黑莓手机的安全性很早就获得了各种支付认证，但由于系统普及性的问题，内地厂商的支持度不够

还有一种解锁屏幕的方法更加安全，那就是以苹果Touch ID和三星Galaxy S5（图6）为代表的指纹解锁，这部分下文会详细介绍。

其次，除了屏幕解锁外，就是智能设备中的应用账号、密码了。这方面的安全工作最为繁复，因为大家的智能手机中几乎都会装几十、上百个应用，几乎每一个都有自己的用户名与密码，如何保护它们成为了难题。在这方面人们似乎有一个误解，那就是它们不需要保护，我只要让手机锁屏，就等于保护了它们全部。这个看法有一定的道理，尤其是在使用了Touch ID这样高级别的解锁保护之后。但鸡蛋永远不要放在一个篮子里，过于轻视对这些密码的保护除了容易出现万里有一的安全漏洞外，其实还有一个隐形弊端，那就是容易忘记密码到底是什么。当我们的潜意识要对某些密码有所保护的情况下，肯定会想办法记住这些密码，一旦我们将手机的安全交给指纹或者图形划动，那么我们会放松对密码的记忆，导致更换了手机或者重装应用后登录不上去。如果移动端应用的账号密码数量过于庞大，笔者建议大家除了采用前述的密码累加记忆方式外，还应在智能手机中安装密码记忆应用，将用户名和密码以自己才能理解的方式存入其中，以防丢失和忘记。

最后，就是包括微信、支付宝支付在内的移动支付安全了。随着物联网时代的到来，总有一天我们出门买东西不再需要带钱包，一台智能设备就足够了，因此，我们就等于将保险箱放入了口袋中，方便性极大提升，但安全性却大大降低。根据笔者的观察，在这方面应用开发商还存在着许多问题，比如微信支付，众所周知我们登录微信是不需要每次都输入密码的，因此进入“我的钱包”是一条畅通无阻的路线，虽然支付款项仍旧需要输入绑定银行密码，但很多信息还是可以查看得到。这一点支付宝就做得很好，可能这也与它只是一款纯支付应用有关吧，每次进入支付宝都需要图形解锁（图7），增强了安全性。

不过更重要的，还是在选择智能手机操作系统、安装应用时就杜绝安全问题，比如Android系统因其开源性带来的安全隐患就需要额外注意，虽然我们没必要因此就选用过于商务的黑莓手机（图8），但尽可能不要刷机、越狱，或者安装来历不明的应用是必须要做到的。尤其是前一阵曝光的某国产品牌手机，在出厂前就安装好了木马后门软件，因此我们在选购品牌时要提前做好功课。同时，为我们的智能手机安装防护软件也很重要，就好像在PC上安装杀毒软件一样，智能手机也需要一定的杀毒软件。

以上就是我们需要针对密码的管理与保护需要注意的地方，相对于经常在室内使用的PC设备，智能移动设备反而成为了安全问题高发区，包括苹果、谷歌在内的科技厂商也注意到了这一点，因此他们为我们带来了身体密码这一人类独一无二的密码保护手段。

○身体密码

每个人的身体都是独一无二的造物，尤其是包括指纹、虹膜在内的身体特征，世界上几十亿人每个人都不相同，这就为科技设备采取身体特征作为密码提供了可能。还记得小时候看的科幻片里，在未来世界，无论多么森严壁垒的要地，人们只要把手掌一扫或者让仪器扫一下眼球，便能打开大门——虽然最后我们的主人公总会砍下守卫的手掌来开门吧……如今，这种幻想终于变成了现实，其实也不能说现在，因为军用或高端商用设备中早就有了类似的科技手段（图9），我们应该说这种幻想终于走进了我们的日常生活。



■图9：使用指纹验证的便携式Pos机



■图10：常见的笔记本指纹采集器，需要手指在其上滑动才能扫描到全面的指纹，大部分手机的指纹采集方式与之类似



■图11：苹果iPhone 5S的Touch ID集成在面积较大的圆形Home键上，无需滑动即可采样，方便易用且识别率高

指纹识别

其实智能手机采取指纹识别并非是苹果首创，但相比较古老的指纹识别方式（图10），Touch ID这种按下即解锁确实难得。抛开它的原理不谈（其实就是提前扫描加解锁），单就这种方式的便捷性，便为iPhone经常性锁屏提供了可能。就像前文提到的，如果采取密码输入的方式解锁屏幕，那么屏幕每次点亮都需要输入密码就会很麻烦，但是采用指纹解锁就没问题，反正也要按Home键（图11）。

相对于苹果的Touch ID，三星以及其他智能手机、笔记本电脑所采用的划动指纹解锁就要麻烦许多了，更何况还有的厂商会将指纹识别装置放到手机背面，用户体验肯定不会好到哪儿去。当然，我们必须看到指纹识别有着自身的一些问题，比如在识别率上仍有待改进，在夏天手指有汗水的情况下，指纹解锁便会出现识别不清的状况。为了不让大家打不开自己的手机，苹果在使用指纹解锁的同时，保留了4位密码。但同时问题就来了，一些熟悉手机拥有者的窃贼仍有可能通过猜出密码解锁手机。

其实这也是没有办法的事情，什么时候科技厂商真的可以做到无论在什么情况下都能识别出用户的指纹，然后彻底删除掉密码解锁，那时才叫真正的安全。

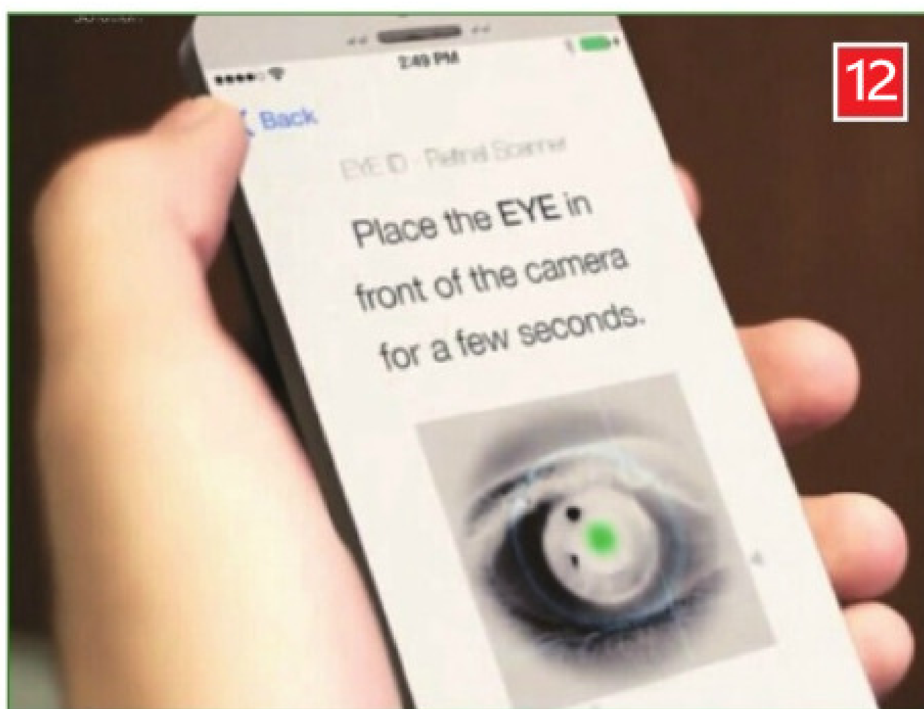
视网膜、虹膜识别

作为人类中另一个独一无二的部位，人类的眼睛拥有与指纹相似的特点。因此包括明年才会面世的三星Galaxy S6在内的未来设备，都声称要采用虹膜识别这种解锁方式（图12）。考虑到三星经常喜欢另辟蹊径地与苹果竞争，还真可以期待一下他们将其变成现实。

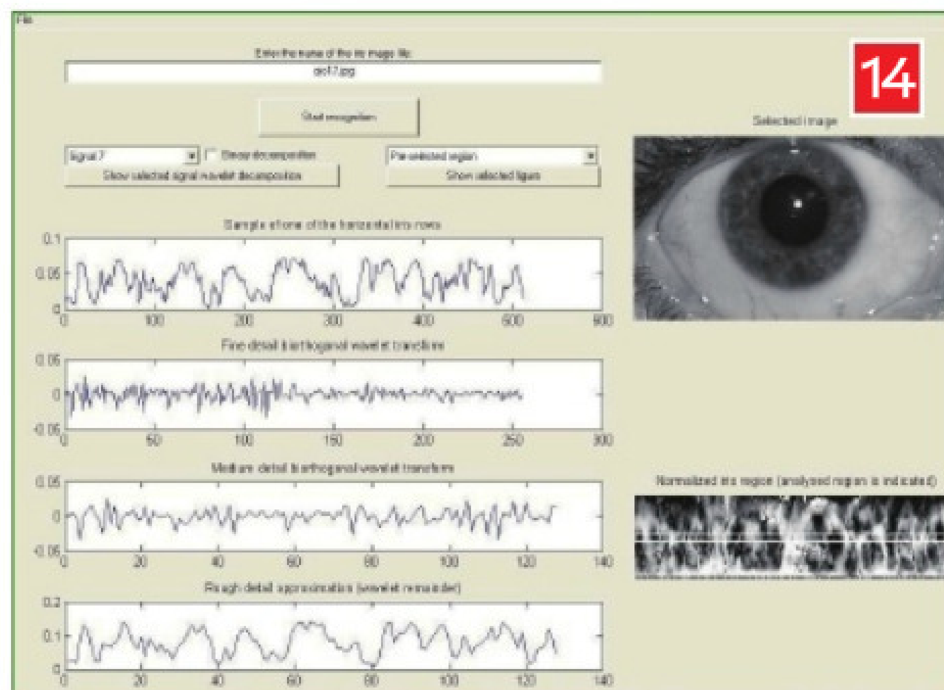
但是，虹膜识别存在着许多问题，首先是经常扫描人眼，会对人的视网膜造成一定的伤害。其次就是在每次解锁设备，或者说使用虹膜扫描时，用户必须静止不动，这在户外等使用环境下略有不便，目前一般只用于室内门禁等地点（图13）。再次，视网膜、虹膜识别的成本依旧很高，在智能手机上采用这样的装置是否划算是个问题（图14）。当然，也有人担心一旦虹膜识别广泛推广后，会有人铤而走险，挖出人们的眼睛来打开某些关键设施的大门——比如犯罪分子在《天使与魔鬼》中做的那样。其实这种担忧不无道理，这也是视网膜、虹膜识别技术开发者需要注意的一点，毕竟苹果的Touch ID能够分辨出离开身体的手指，而虹膜识别技术在这方面是否准确需要格外注意。

●面部识别

这是一个更加大胆、更加前沿的识别方式，它将人类面部的一些特征——比如双眼间距离、眼窝深度、颧骨、鼻梁、下







■图12：想像中的可以进行虹膜识别的手机

■图13：虹膜识别并非科幻片里的情节，它已经被实际使用在门禁设备上了

■图14：虹膜识别十分复杂，需要输入和分析的数据很多

颚轮廓等作为数据保存起来，解锁时通过扫描人的脸部与之作对比。它的识别过程有五个步骤：1、通过前置摄像头采集面部信息，2、系统确定头部位置、大小和姿态，3、将头部信息标准化处理，4、将这些信息转化为唯一代码，5、将代码与数据库中保存的信息作对比，做出判断。其实除了智能设备，这种面部识别技术早已经应在其他很多部门了，比如国外的选举投票机构，可以通过这种技术识别出重复投票的选民。联想的A、T、X系列笔记本也采用了面部识别作为鉴别用户的手段（**图15**）。不过，虽然这种手段看起来无比高端，但实际上却是身体密码中安全系数最差的一种方式，因为曾经在一个测试中，测试者通过用户的一寸照片成功通过了面部识别系统的障碍——更何况如果在韩国，那么几乎大部分女性都可以打开别人的手机了（这里是开玩笑……就算是吧）。面部识别与虹膜识别一样，也容易被犯罪分子所利用，比如强迫某人打开大门等等，如果是一般的门锁，还可以将钥匙藏起来，但是谁也不能把自己的脸藏起来不是么？







■图15：联想的某些笔记本已经使用了脸部识别系统，从登录界面可以看出，它识别的特征点并不多

■图16：目前语音识别技术水平已经相当出色，国内的讯飞语音，苹果的Siri等都可以用来做语音识别的工具

■图17：E人E本的典型商务应用——手写邮件

声音识别

这是一种被忽视的身体密码，其实它的市场占有率已达15%左右（**图16**），仅次于指纹识别。声音识别也被称为说话人识别，包括了说话人辨认和说话人确认两个类别，前者用来判断某段语音属于若干人中哪一人所说的，后者指的是确认某段语音是否是指定的某个人所说的，一般是用来解锁科技设备的手段。

声音识别如果用来在智能手机上进行解锁、支付，那么它具有以下优点：首先它并不需要额外的设备，智能手机的麦克风便可以解决。然后就是这种声音识别没有距离的限制，可以远程解锁一些设备。最后就是它的算法比较简单，对设备系统没有很高要求。

在这些优点中，没有距离限制最令笔者感到兴奋，因为一旦这项技术趋于成熟，用户便有可能通过对着智能手机说出一些指令，从而遥控家中的电器产品，比如在快要到家的情况下提前打开空调，或者把忘记关掉的灯远距离关掉等等——结合智能家居和智能灯泡这些都是很有可能快速实现的情景。

语音识别的缺点也十分明显：首先就是一个人的声音容易受到干扰，比如老化、沙哑甚至情绪，容易造成识别失败几率增大。其次便是噪声过高的环境可能影响识别率。

其他

另外目前市场中还有多种用户识别方式，如笔迹识别、无线设备身份认证等。

笔迹识别虽然现在成为一些商务产品强调其高端定位的噱头，但其历史其实非常久远，古代人们就知道可以根据每个人不同的笔迹来鉴定文件的真伪，在文字书写成为一种艺术的我国，甚至认为看一个人笔迹就识别他（她）的性格和人品。

在目前市场上，支持笔迹识别的主要是三星Note系列手机/平板和E人E本系列产品（**图17**），不过由于相关产品较少，除了用于商务文件、邮件和自家的一些应用外，较少有第三方应用支持。

我们最常见到的无线设备识别其实并不在数码领域，而是配置在一些高档车上，可在用户靠近或离开时自动开关车锁，在一些办公室中也会使用类似装置替代员工卡，作为门禁识别设备。不过我们也见到一些电脑或智能移动设备，可通过用户随身携带的蓝牙设备判断用户位置，在用户离开或靠近时进入或离开休眠、省电模式。

前景

作为身体密码与物联网的结合，我们可以窥见未来的美好景象：我们走入一家超市，选购了自己想要购买的物品后，将手机轻轻放在仪器上（这里使用了NFC近场技术），然后用指纹验证身份，最后完成支付。然后，就是今后我们的大门也许不再有门锁了，我们进入自己的家门，只需要让仪器在我们的眼睛上扫一遍，也许还会辅助性识别一下我们的声音，当然也可以来一个面部扫描，门就应声打开了。其实这个场景已经差不多快要变成现实了，针对智能手机开发的智能门锁在国外已经上市，用户只要通过iPhone 5s的指纹识别便可以将信号通过蓝牙传输到门锁上，从而打开大门。另外，随着生物芯片等技术的发展，气味、化学痕迹、行为特点等都可能成为身份识别的方式，对用户来说，它们的工作方式完全不需要打断用户的操作，而且能够和目前主要基于外部特征的识别方式同时使用。

在笔者谈了那么多密码管理和保护后，其实更希望在未来我们不再需要那么多繁复的密码，身体密码定会提供给我们想要的安全与便捷！P

头牌新闻

华为荣耀发布荣耀6手机与新品牌口号

■本刊记者 魔之左手

6月24日，华为荣耀“勇敢做自己”品牌暨新品发布会在京举行，正式发布了品牌口号：勇敢做自己，宣告荣耀品牌进入全新的发展阶段；同时还推出了八核4G Cat6手机荣耀6、家庭智能中心产品荣耀立方、能通话的荣耀健康手环，以及荣耀引擎耳机、荣耀3C电信版等一系列新品，将与荣耀6同步发售。



华为荣耀业务部总裁刘江峰致辞

华为荣耀业务部总裁刘江峰表示，荣耀品牌理念的正式发布，标志着荣耀品牌进入全新的发展阶段，而荣耀6作为智能手机行业具有里程碑意义的产品，再一次体现了华为荣耀的科技创造力，荣耀6将引领消费者与荣耀品牌一起，进入一个全新的未来。同时荣耀品牌也从线上市场向线下市场拓展，并从国内市场向国际市场挺进，致力于以电商模式为核心，打造真正贴合消费者需求的极致移动互联产品和服务，成为全球消费者拥护、追随的智能终端品牌。

荣耀6手机搭载华为自主研发的八核海思麒麟920芯片，3GB超大RAM和16GB ROM组合，LTE Cat6通信标准的最高理论下载速率为300Mbps的，是3G（21Mbps）的14倍、4G（Cat4）的2倍。它采用5.0英寸全高清屏幕，超窄边框和6层复合工艺打造的“孔雀翎”机身后盖，内置3100mAh大电池配合智电2.0技术提供了超强的续航能力。另外它还采用配有智像2.0专业图像处理引擎的1300万像素后置+500万像素前置摄像头，提供了具有独立红外遥控芯片的智控2.0技术。P

硬件店

全新英特尔酷睿K系列处理器开售

7月8日英特尔公司在北京宣布，全新第四代智能英特尔酷睿K系列处理器在内地市场全面开售。此次正式开售的处理器共有两款，分别是首款默认主频达4GHz，采用“不锁频”设计的第四代智能英特尔酷睿i7-4790K处理器，以及默认主频为3.5GHz第四代智能英特尔酷睿i5-4690K处理器。



英特尔中国区销售部总经理柯道远先生致辞

得益于新一代聚合物导热材料和电容元件的增加，智能英特尔酷睿i7-4790K处理器不锁频的每个核心都能达到4GHz默认主频。英特尔中国区销售部总经理柯道远先生表示：“计算力的创新是给个性化计算带来极致体验的源泉。我们相信全新第四代智能英特尔酷睿K系列处理器的卓越超频表现，将给广大超频玩家提供一个展示DIY精神的绝佳机会。无论进行游戏比赛还是多任务处理，全新第四代智能英特尔酷睿K系列处理都将用令人震撼的极致表现帮助超频玩家和DIY发烧友达成他们的意愿和想法。”

夜鹰来袭，NETGEAR X6发布

7月3日美国网件（NETGEAR）公司在北京举行了“夜鹰来袭X6”新品发布会，与美国同步发布全新夜鹰X6 AC3200无线三频无线路由器（R8000），再一次定义了路由器性能新的行业标准。作为NETGEAR新一代旗舰产品，夜鹰X6采用BroadCom 5G WiFi XStream芯片802.11ac技术，内置1GHz双核处理器和三个附加处理器，使用6根可调节高性能天线，提供一个2.4GHz和两个5GHz频率，无线总带宽可达3200Mbps（1300+1300+600Mbps）。



X6的负载均衡技术能够“聪明地”将低速和快速设备分到最合适的无线局域网段中，可以更高效地支持所有无线局域网设备包括“物联网”（IoT）在内的设备。Beamforming+技术通过锁定网络上的无线设备直接确定无线信号，增加无线网络连接质量和距离。它提供了USB 2.0和USB 3.0接口，在

头牌新闻

手机拍摄银河——努比亚发布nubia Z7系列

■本刊记者 魔之左手

7月8日努比亚在北京“中国电影导演中心”盛大发布了包含Z7、Z7 max和Z7 mini的nubia Z7系列手机。在发布会上展现了Z7系列强大而便捷的拍照功能，其拍摄银河照片的能力宣告了星空拍摄进入手机时代，而且作为人类摄影史上首张采用手机拍摄的银河照片，该作品已被北京天文馆永久收藏。Z7系列所具备的三大功能让其享有“手机中的单反机”这一殊荣：一是对焦、测光、白平衡分离功能；二是F2.8～F22的电子光圈；三是慢门与实时B门功能，可以轻松捕捉低噪点的美丽夜景。



努比亚智能手机总经理倪飞介绍Z7系列

Z7作为努比亚家族最新的旗舰产品，在外观、工艺、配置、体验等方面均有突破，它搭载夏普5.5英寸超清屏幕，采用全金属一体化机身框架，高通最新的2.5GHz骁龙801顶级处理器，3GB高速内存和32GB机身存储。同时支持MHL 3.0技术，可以拍摄及播放4K视频。

Z7 max与Z7配置功能相似，都是银联与努比亚共同打造的国内首个接入银联TSM平台，它们内置智能安全芯片、支持银联“闪付”的eSE（Embedded Secure Equipment嵌入式安全元件），用户可直接在手机上申请银行卡，实现近场非接触支付和远程支付。Z7 mini以骁龙801处理器搭档5.0英寸F全高清夏普屏，在保持极佳单手握持体验的同时，性能同样完美。Z7 max和Z7 mini在延续全网通功能的基础之上，首次实现了4G全网通，并增加双卡功能。P

连接存储设备后，用户可远程登录，通过DLNA或者AirPlay功能播放视频；也可使用NETGEAR ReadyShare易共享自动为家庭网络的所有电脑进行备份。同时X6支持个性化定制的免费URL、SPI和NAT双防火墙，以及单独的访客网络功能，为用户提供安全安心的超级VPN。

微软Surface Pro 3平板电脑上市

微软Surface Pro 3拥有12英寸屏幕和更新的一体式支架，可在平板电脑和笔记本之间轻松转换，而且比11英寸的MacBook Air笔记本电脑还要薄30%，全新的Surface触控笔在外形和功能上也进行了全新设计。另外它还配备了全尺寸USB 3.0端口，micro SD读卡器及Mini DisplayPort接口，并可配置专为Surface Pro 3设计的键盘、拓展坞及以太网适配器。

Surface Pro 3全高清显示屏，提供多种第四代英特尔酷睿处理器选择，它搭载Windows 8.1 专业版和微软Office软件，能通过分屏窗口完成多任务处理。Surface触控笔提供了出色的书写和绘画体验，而且只需轻按触控笔，Surface就会创建一个全新的OneNote页面，使得用户得以迅速捕捉一瞬的灵感。Surface Pro 3可以在任何地方，通过全高清屏幕、多角度一体式支架、具有杜比音效的立体声扬声器，以及最长9个小时的网页浏览续航时间，为用户提供更好的娱乐体验。



英特尔助力青年创新，“中美青年创客大赛”在京圆满落幕

7月10日，“中美青年创客大赛”大型颁奖仪式在人民大会堂举行，标志着为期两个月的“中美青年创客大赛”圆满落下帷幕。本次大赛是第五轮中美人文交流高层磋商配套活动之一，是首次从国家层面来推动创客运动，并进一步深化了中美两国深层次的人文合作交流。教育部副部长郝平、美国副国务卿理查德·施坦格尔以及相关支持单位的高层出席了本次颁奖仪式。英特尔作为北京选拔赛的独家冠名赞助商，全程为北京选拔赛提供了资金、伽利略硬件开发平台、技术指导等多方位支持，并且在推动更大范围和多途径的创新，号召更多的青年人用创新来解决当前和未来挑战。

“中美青年创客大赛”自5月拉开帷幕以来，在北京、深圳、成都、纽约和硅谷五地进行了选拔，中美两国青年创客积极响应，共有36支队伍进入决赛。最终获得大赛一等奖的是来自北京“城市树邻”项目和来自上海赛区的“漂流瓶”项目。

晶合快评

小底相机落幕——你到底该怎么选？

■晶合实验室 小白

最近每逢周末，笔者喜欢花两元钱买一袋爆米花，跑到家门不远的池塘边，喂喂鸭子，顺便拍些它们的美照。这样的低成本娱乐方式，一如广场喂鸽子般的有格调，也像逛动物园闲般惬意，更棒的是可以避开熙熙攘攘的人群，放松下来好好学习拍照片。

不过问题来了，若是背着长焦镜头加单反机身，时间长了重量简直让人无法承受，拍照时还必须依靠两只手操作，一不小心就容易手忙脚乱——要么是整袋爆米花掉入池塘，要么是相机掉下去，要么是人、相机和爆米花都掉下去……于是乎，笔者萌生出买台便携相机的念头。要求不高，价格不能太贵是第一条，毕竟只是日常记录生活，投资过多再烧另一套系统很不值；能装进口袋是硬性要求，以后出门时带着它不累赘；再有就是操控好一点，拍照时调整光圈、快门、ISO什么的一气呵成才行。

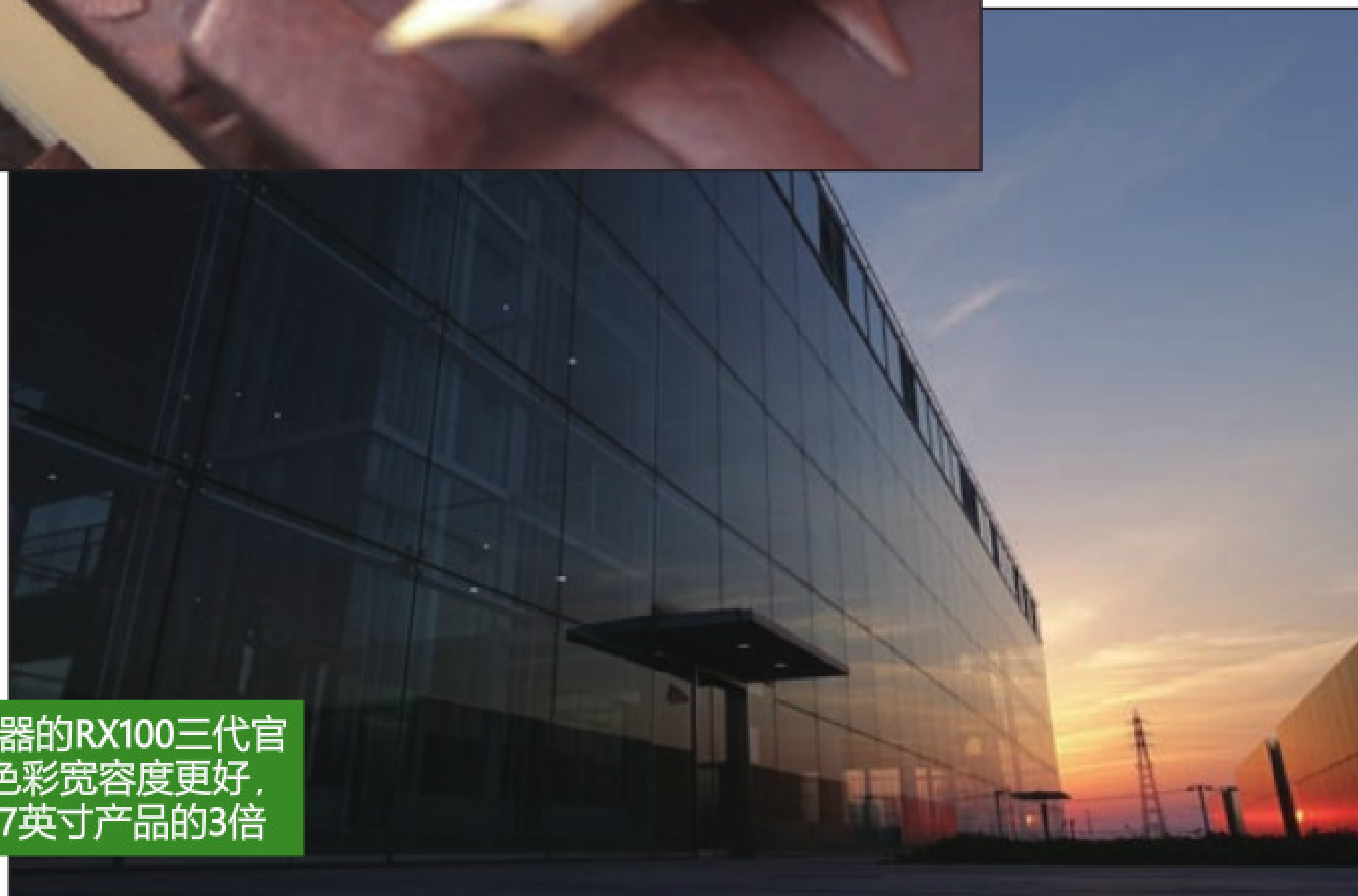
这样，首先被排除的就是1/2.3英寸感光元件的一大批长焦卡片，它们价格虽然很便宜，但由于“底”太小，画质实在惨不忍睹，除了能变焦之外，它们的画质甚至比不上很多旗舰智能手机，难怪处境艰难，市场接受度越来越低。微单也不行，就算配上饼干头，它的体积还是超出了“能装进口袋”的标准，微单中的松下GM1虽然基本符合要求，但价格过高也被排除在外，另外尼康Coolpix A的感光元件尺寸虽然很大，和自家半幅机一样，但定焦头和过高的售价也让人不舍得出手（同样原因被排除的还有理光GR）。

最后选择范围大概明确了，价格落在1000~3000元之间，可供选择的产品是1/1.7英寸传感器的一批机型（如奥林巴斯XZ-2、松下LX7等等）和1英寸“底”的RX100。前者价格水分不多，做工、操控、镜头素质以及成像效果都不错，而后者虽然价格更贵，但吸引人的是传感器尺寸略大，画质更好一些（传感器的尺寸越大，照片的色彩宽容度也就越好，这也是很多玩家花大价钱购买全画幅甚至中画幅的原因）。

在这个全幅机价格跌入万元内、半幅机一降再降、微单层出不穷的时代，便携相机之所以还能得到消费者的持续关注，是因为它们能在画质与体积上做出极好的平衡，适合当单反备机使用，也适合一般家庭作为主力机拍照。而现在，我们即将迈入新的一个时代，便携机的心脏——传感器即将升级，各家都将会推出更大“底”的便携机型。



1/1.7英寸传感器的奥林巴斯XZ-2拍摄样张，微距效果不错吧！



1英寸传感器的RX100三代官方样张，色彩宽容度更好，价格是1/1.7英寸产品的3倍

这其中的代表LX8近来就很火，就算有消息称它要到今年8月下旬才会发布，买家们的热情却丝毫未减，讨论重点继续围绕传感器配置展开——“LX8传感器会和FZ1000不同？”“更大的M4/3传感器？”“另一个供应商的1英寸CMOS？”，以及最不靠谱的说法是将配备APS-C画幅传感器。

当然LX8受关注是情理之中的事，因为LX系列一直是便携与高画质的代表，但真正让它脱颖而出的原因，是因为从这代产品开始，我们可以确定“更大一点的传感器”将会是各品牌便携相机的主攻方向，打破索尼RX100独霸“1英寸市场”的局面。

对于近期也打算买便携机的朋友们，我们是等“1英寸”阵营铺货、比拼、降价，还是马上购买上一代1/1.7英寸机型呢？笔者从性价比考虑，最终选择了一台1/1.7英寸“底”的上代旗舰卡片，价格不到1400元，综合素质不比“微单+狗头”差，同时可以继续攒钱，等待以后购买价格更合理的大底卡片。当然，心里还是有点小疙瘩，毕竟它的画质更新一代产品比有一定差距，如果不是因为预算有限，一定还是会选择更好的画质吧……

晶合快评

袖珍锤学

■晶合实验室 坏香橙

当工业革命的飞轮尚在蓄力，启蒙运动的步伐依然在泥泞小道上迈进的时候，法国神学研究者保罗·霍尔巴赫创作了一本神奇的小书——《袖珍神学》。和传统经卷讲义的格式大不相同，此书将大量存在于教会布道当中的概念化整为零，利用零敲碎打的词条从方方面面对当时主流神学的基本概念做出了一套简明完整的论证与阐述。

此书虽然在国内通俗文艺圈内的知名度不算很高，但实事求是来讲，这本书非常好玩，即便以如今的眼光来翻阅依旧会让读者忍俊不禁。另一方面，尽管原作的影响力有限，但这种以词典格式对焦点问题展开多角度分析的写作手法却具有一种难以忽视的吸引力——大名鼎鼎如安伯罗斯·比尔斯所著的《魔鬼辞典》，默默无闻如本栏目刊登的这篇文章，归根结底都可视作《袖珍神学》的衍生产物。综上所述，针对本期专栏那个莫名其妙标题的解释到此正式结束，下面进入辞条演绎环节——

锤子：手工制造业常用工具之一，多数由刚性材料（如金属）与弹性材料（如木材）组成，利用牛顿第一与第三定律对工件进行施力加工属于最常规的用途。从工具的本质属性来看，锤子作为概念本身与高端大气上档次等形容词基本毫无关联，再加上部分方言释义产生的不良影响效应，利用这个词汇对自家生产的“精英人物专供”手机命名，足见锤子科技有限公司创始人罗永浩罗老师的思维方式迥异于常人。

罗永浩：牛博网创始人，老罗英语培训创始人，锤子科技有限公司创始人——以上概述摘自知乎“罗永浩”话题描述段落，有部分无伤大雅之删节。曾几何时，凭借一系列广为流传的“老罗语录”MP3录音文件，罗永浩在无数大学生的心目中树立起了“是个人物”的醒目招牌；在国内互联网内经历了十余年的摸爬滚打之后，2012年8月，罗老师正式宣布结束教师生涯，化身罗大工匠开始追随苹果公司前任一把手史蒂夫·乔布斯的步伐，全身心投入锤子手机的创业新征途。藉由此举，罗大人物成功地将自己的知名度与争议度再次提升到了前所未有的新境界与新高度；2013年3月27日，锤子系统Smartisan OS正式发布；2014年5月20日，锤子手机Smartisan T1正式发布——参见词条史蒂夫·乔布斯，以及词条Smartisan。

虽然乔帮主如今早已驾鹤西去，但凭借生前留下的一系列i字头设备外加一系列经营理念，苹果公司在移动互联网行业的地位短时间内依然无可动摇——由此可见向来自诩无畏的罗永浩罗大工匠将其视作竞争对手与奋斗目标可谓合情合理，相关论调包括豪言“我一个人来到科技和人文的十字路口，只看到老乔的墓碑孤零零的立在那里”以及壮语“把锤子做好了将来收购不可避免地走向衰落的苹果并复兴它是我余生义不容辞的责任”。

Smartisan：是由“smart”和“artisan”组合成的词，意思是“智能手机时代的工匠”——以上概述摘自锤子科技官方网站公司简介页面，有部分无足轻重之调整。显而易见，尽管LOGO形状与官方中文名称槽点无数，但凭借着强大的人文关怀光环以及自诩强大的工匠精神撑腰，锤子科技在无数质疑者的嘲讽声中顺利吸引了规模（状似）可观的拥护者群体。耐人寻味却又完全合理的是，在对立双方展开键盘口水仗的过程中，“锤子”成为了同时被双方认可的上佳嘴炮弹药——拥护者一方摆出了“我信工匠精神我骄傲”的自豪姿势，反对者一方则直接将锤子视作粗俗用语展开毫无修饰的地毯式言论轰炸。最终，对阵双方都感觉自己的信念与弹药发挥了超乎预期的效用，两派人马同时产生了完败对方的精神胜利印象，一派欢腾，皆大欢喜，堪称近十年来中国互联网混战为数不多的双赢局面。

工匠：传统认识当中对拥有工艺制作（尤其是纯手工制造）专长匠人的简称，曾经在大规模工业化生产潮流的挤压下一度陷入苟延残喘的境地，如今却随着众多原教旨小清新主义的流行开始摇身一变以高格调的名义重新进入公众视野当中。和大规模流水线产品相比，如今的“工匠精神”所包容的含义无非便是“精益求精”“质量至上”“专业敬业”以及“情怀为大”“价格不菲”等一系列兼具完美主义与故弄玄虚色彩的词汇。对比一下Smartisan T1手机以及锤子科技的自我介绍内容，不难看出这家所谓的人文主义科技公司为自家设计的定位。真遗憾，如果“工匠精神”包含的隐喻毫无负面成分的话，这种包装方式确实有希望成功——参见词条匠心，以及词条匠气。

匠心：泛指工匠在进行制作加工的过程中，为作品添加的精巧心思与创造性构思，最终产生的结果多为“细微之处见真功”的精巧造物——典型代表为明代奇巧匠人王叔远所制“核舟”（参见《核舟记》），以及沙皇俄国著名珠宝首饰工匠彼得·卡尔·法贝热最著名的系列作品法贝热彩蛋。从演示效果来看，无论是Smartisan OS还是Smartisan T1都可以在一定程度上看到“匠心”发挥功效的痕迹，值得鼓掌。

匠气：泛指工匠在进行制作加工的过程中，由于过度追求自我认识当中的“原则”与“理念”，从而在偏执思想作用下产生脱离实际用途需求，充其量只能视作包含“大而无当”“空有堆砌”印象的非主流产物。引发此类后果的原因多数在于工匠本身秉承的理念与自身具备的经验与天赋产生了过于明显的落差，最常见的例子就是20世纪80年代末至90年代初各种日本家用电器生产厂商开发的录像机与音响系统——此类设备通常拥有数十乃至上百个独立控制按键，随机附带的说明书页码更可以轻松突破百页，大批消费者面对这种功能卖点不明觉厉的设备都会感觉无所适从，使用年限到期之后依然有一大半功能未曾启用的例子更是数不胜数。那么，Smartisan OS以及Smartisan T1到底存在多少可以划分到“匠气”分类下的要素呢？答案静待一段时间自然会水落石出。P



十年主机可轮回，万事转头非一梦

■天津 阿香婆

对于财报赤字如家常便饭的索尼来说，PS品牌的创建恐怕是他们最没有后悔的一件事吧。从PS到PS2，不仅仅吹响了游戏在此集结的口号，还帮助索尼赢得存储器格式的胜利，即使是令索尼栽跟头的PS3，也在短短的两年内取得了BD格式的主动权。战必胜行必去，故世人相传索尼大法好。

索尼的中国征途

2003年，PS2借助《最终幻想10》《合金装备》《真三国无双3》等大作的集结又一次将游戏机市场推向了高潮，那一年PS2锋芒毕露，资金充足，名满天下，同行人士无不敬畏三分。而此时，坐拥13亿人口的华夏国度，却以一条游戏机禁令，让创造一亿销量的PS2止步在这巨大市场的门前。

2004年，索尼正式发起挑战，从此开启了海外游戏主机进军内地市场的先河。此后，索尼中国成立了PS事业推进室，这是一个20多人组成的团队，负责市场渠道等等服务环节。他们首先遇到的难题，无疑是如何去和水货市场竞争性价比。且不算行货主机自身的价格，游戏机能不能玩破解，玩游戏花不花钱成为了消费者首先考虑的问题。如何去和根深蒂固的盗版市场抗衡，似乎成为一记永恒的天问。

心高气傲的索尼，早已经准备了另一步棋子，那就是网游。如果借助国内厂商，在PS2上制作几款本土化的网游未尝不是一个办法。这个想法看似不错，可结果却化为一场泡影。在当年逃课砍《征途》的年代，国内开发商几乎没有技术去做家用机游戏，要知道PS2的开发环境和PC大相径庭。就在索尼迷茫的之际，国家相关政策又开始收紧，事情发展到这个地步，已经表明这是一场完全没有胜算的市场开拓战。不到一年时间，索尼中国的相关负责人宣布PS2行货以失败告终。许多人分析PS2行货的失败是大环境所致，倒不如说是索尼的准备还远远不够。索尼这一败，令微软和任天堂对中国市场更为谨慎。之后国家还出台了《关于禁止播出电脑网络游戏类节目》的通知，首当其冲的便是《游戏东西》这档电视节目。《游戏东西》作为国内电视游戏节目的开山鼻祖就此谢幕。2004年，不管是对于索尼还是《游戏东西》，他们所有的努力和希望都化为了乌有。

PS2后继亦有人

2006年9月27日，微软资深副总裁、大中华区CEO陈永正透露，微软已经在成都成立了一个XBOX孵化中心，目前已有近20家游戏开发商进入该孵化中

心。当时有一批国内媒体人非常激动地想去一探究竟，可最后的结果却让人遗憾。负责人表示，微软十分想将XBOX业务带入中国市场，并且一直在努力，可惜现在依旧没有可行的方案。

2012年，对地震海啸的报道几乎成为新闻媒体的日常任务，这时，游戏产业的格局也已经发生了巨大的变化，随着PS3和XBOX360在网络服务上的日渐成熟，以及Steam、Origin这些PC游戏平台的兴起，国内不少玩家慢慢有了购买正版游戏的习惯。另外值得一提的是，Kinect与Wii的体感操作使非核心玩家大量涌入，让不玩游戏的人也考虑购买一台游戏机。客厅娱乐的价值观正在一点点改变。甚至有些80后新婚夫妇已经把XBOX360看作家庭生活的一个重要设备。当然这一切还是建立在水货市场的繁荣与和中国游戏产业的畸形现状之上。

这些细微的变化，让国内商人迅速看到了商机，就在这一年，一款被大家称为绿动体感游戏机的产品宣布上市，售价为3799元，为了避开政策上的不利，官方改变游戏机的叫法，独创了一个“运动机”的新名词，并且将其定位为机顶盒类产品，主打二级城市。这款游戏机操作与XBOX360的Kinect非常相似，首发8款游戏，大多为休闲健身，至于然后怎么办，官方似乎没有做过太多的准备。产品上市后迅速暴露研发能力薄弱、缺乏合作厂商等等显而易见的问题，早早地完成了充当小白鼠的光荣使命。

在此之后，无论是玩家还是国内媒体都逐渐淡忘，当年索尼征战大陆市场的惨痛历史，虽然也有几次传来PS3将会引入大陆市场的消息，但玩家的热情早已经被消耗殆尽，玩着盗版等着汉化早成为一种习惯，玩着正版忍受网络延迟也已经成为一种境界。

不过值得欣慰的是，就是这样一片尸骨的电子游戏市场，玩家的游戏圈子却在有条不紊地完善成熟。国内二手游戏货源的充足，账号共享的便利，再加上消费水平日渐提升，让动辄几百元的游戏软件，变得并非那么高不可攀，大陆正版消费的人群增多，同样也迎来了回报，越来越多的海外游戏厂商开始注重华语市场，《英雄传说》《最终幻想》《工作室》系列推出中文版都已经形成了惯例，育碧更是不竭余力地开展在华的业务。《刺客信条3》《魔法门10》等等经典大作不仅仅推出官方中文版，还成功引进到中国内地市场。中电博亚也为国内单机市场做不小的贡献，由它建立的销售平台，已经引进不少海外大作，例如《生化危机4》《上古卷轴5》《DMC鬼泣》，并且价格低廉。



PS2行货猝死有其必然性



杉果游戏代理发行了不少大作



游戏东西的辉煌恐怕再难复制


盛大盒子该说是生不逢时还是选错爹娘?


中国也在慢慢朝家庭娱乐的美好愿景前进


绿动体感游戏机成为业界笑柄



九城的FAN XBOX

厂商的努力一定程度上得到了玩家的支持，但受限于政策压力，这些出色的海外游戏就像偷情的女子，只能在灰色地带求生存。即便引入再出色的单机游戏，也不敢明目张胆地宣传，从根本上还是无法成气候，未来更是无从谈起。

2013年，随着上海自贸区的成立，行货主机的消息再次弥漫开来。国内一些土豪厂商迅速嗅到了商机，客厅娱乐的争夺战愈演愈烈。九城、完美都开始针对游戏政策的松动推出自家的主机，然而这些整套都不足千元的设备只不过是加强游戏性能的电视盒子罢了。对于国内的厂商来说，更大的意义还是在于提前占坑。海外两只等待多年的猛兽（索尼与微软），早已经紧锣密鼓地对国内市场进行全面的布局，谁也没有胆量与他们正面抗衡，谁也没有必要与他们正面抗衡。

十年轮回再从头

2014年伊始，国家正式解除十年的游戏机禁令，随后XBOXONE与PS4进入中国市场的消息不断流出，就在4月份，微软以一段仓促的预告片，正式宣布XBOXONE在中国的开幕战将在9月打响。有经验的业内人士不难看出，这段预告片制作成本低廉，甚至愧对于XBOX这个招牌，拍摄也不够专业，而且没啥干货。对比海外的市场宣传，实在太过

寒酸。

几个月后，索尼也宣布和东方明珠合作，将开始生产PS4行货主机，预示着索尼经过十年的轮回，再一次对中国市场发起了挑战。

谁都知道，中国游戏市场环境的特殊，面对这庞大的蓝海，索尼与微软甚至是任天堂都没有理由拒绝这次政策的"热情款待"。2014年7月，借助中国国际动漫游戏博览会（CCG），两个欢喜冤家终于正式对外公开亮相，索尼的展位尽可能地打出自己原有的风格，依旧秉承游戏为核心理念，以"无所不玩"作为宣传标语，Showgirl的质量也非常高，甜美热情且杜绝卖肉。不过遗憾的是，展出的游戏并不多，希望更多惊喜会在20天以后的ChinaJoy吧。

而微软则在CCG期间开了一个媒体发布会，播放了一段全新行货版XBOXONE宣传片。不出意外的是，宣传片制作成本依然非常低廉，内容虎头蛇尾逻辑性差，最雷人的是宣传重点似乎并没有放到游戏上，而是反复强调XBOXONE是新一代"小霸王学习机"。与此同时，微软的合作伙伴百视宣布联手完美世界、巨人网络、久游等12家境内品牌游戏供应商，创立了国内首个"家庭游戏产业联盟"。

那么这场发布会到底意味着什么呢，以笔者看来，XBOXONE在CCG的这次首秀更像是一场公关发布会。一切的动作终究还是为了迎合政府支持或者其它合作厂商的合作，鉴于十年的大陆游戏机历史，政治正确尤为重要。所以，微软制定了学习机的市场策略，建立扶持国产游戏发行的产业联盟，可谓师出有名。据了解，国内许多厂商的确收到了XBOXONE的开发机，大到一线厂商，小到手游土豪，不过大家也就是奉召接旨，打算出人出力的却寥寥无几，原因很明显，没钱做啊。拿网游来说，如今敢自主研发的厂商还有几个？大部分都是去做手游了吧，如今一款网游大作，其超长的研发周期，对于任何厂商来说都是笔巨大的负担。网游在中国地位这么稳固，自主研发都快无人无津，哪还有精力开发成本不低风险高企的主机游戏？更何况主机玩家是最不好伺候的，微软想学袁绍搞十八路诸侯会盟，前提你也得处于乱世对不？可是现在国内市场割据太稳定了。

另一个方面，对于掌握大数据的微软来说，XBOX的引入绝不是卖游戏机这么简单，"三屏一云"的战略布局一直是微软真正的野心。未来要与广电总局形成共赢，事情的复杂程度相信远远不是一两句说得清的。当然，XBOXONE如果真的能帮助广电总局改变电视业务落后的局面，想必在未来可能会有更优质的绿色渠道，为今后游戏发行或者其它业务铺路。总之，就笔者拙见，对于索尼这样的电子产品死宅来说，政治上的道路相比微软恐怕没有那么崎岖，过多的也不多讲，还是看事实的发展方向。

结语

从索尼第一次进军中国主机市场的2004年算起，正好已经过了十年，十年轮回，环境变迁，十年等待究竟是空欢喜，还是又一场商战的血雨腥风？笔者个人认为，虽然未来困难重重，但索尼和微软毕竟还是正大光明地以游戏机的姿态上市了。休言万事转头空，未转头时仍是梦。


华为游戏机据称可玩PS3游戏



与索尼不同的是，微软手中掌握着大数据，微软在中国的布局也显得更大



PS4在今年7月10日举办的CCG2014上首次亮相，算是为月底的CJ预热



索尼的Showgirl果然不卖肉


在CCG上索尼主打的都是《闪之轨迹》《刀剑神域》等宅向二次元作品



"家庭游戏产业联盟"在今年CCG上成立，这更像蛋糕未到的占坑演习

从1元到1亿元到底要多久？
页游放卫星与资本大跃进

■北京 一丝blue

月流水这个词很多人已经不陌生，只要稍微关注游戏产业都对此概念有个印象。从当年月流水过百万就能上头条，到后来的月流水千万俱乐部，再到如今月流水上亿，月流水已经从当年的小溪涨成大河，而且波涛汹涌已成泛滥溢出之势。当小溪流入大海，页游进入了后浪推前浪的汹涌竞争之中，各大小厂商为免于被惊涛骇浪吞没，都如过江之鲫般人造出一波波巨浪，只为了在沙滩上多卷走几只无名的小虾米。

今年7月，沉寂多时的页游圈再度开始上演后浪推前浪的月流水钱江潮。先是由墨麟开发的《风云无双》宣布上线百日后月流水突破1亿，自称刷新页游最快破亿的行业记录。仅仅1天之后，由趣游开发的《黑暗之光》（注意不是《暗黑之光》）宣布开测50日月流水成功破亿，自称再次刷新业界纪录。就这样页游的月流水破亿纪录在1天时间里从100天缩短到50天，整整跃进了一倍。然而这还没有结束，就在一周之后的7月10日，由37游戏开发并主营的《大天使之剑》宣布游戏上线首月流水已经破亿元，再度刷新页游史上最快流水过亿纪录。从前两款游戏到《大天使之剑》，页游的月流水纪录从100天到50天再缩短到30天，这已经是以三倍速的速度在跃进。如果按厂商公布的这个节奏发展，网页游戏可谓“钱景”一片美好，力压端游不是梦想，反超手游指日可待，数年之内必成世界第一游戏产业。但事实真是如此吗？

笔者选择了数据最牛的《大天使之剑》进行试玩，游戏全程自动，别说是给游戏角色起名选职业这些内容，连注册都可以跳过，进入游戏之后全程自动：自动杀怪、自动交接任务、自动击杀Boss，角色升级飞快，10分钟25级，40分钟100级，在此期间玩家可以不需要任何操作。也就是说你点开游戏去看一场《老男孩猛龙过江》就可以升到150级，当然如果你看的是《变形金刚4》的话也许就能突破200级了。客观来说，《大天使之剑》比同类页游在画面质量、音乐音效等基本层面上的确要强一些，但相对光鲜的外壳下并没有脱离传统页游的本质，即使升级不花钱，游戏中的各类充值点依然是围绕PK而设置，也就是说，肯付费花钱的玩家群体还是原来的群体，并没有3亿煤老板一夜涌入页游圈的迹象，至少从游戏内容层面看不到丝毫的革命性创新。

除《大天使之剑》以外，其它两款游戏的情况大同小异，相对较好的画面与操作至多也只是绣花枕头，游戏内容本质并没有改变，这也意味着游戏用户群体，尤其是付费群体在本质上没有改变，在这样的情况之下新游戏如何制造三倍速的神话？方法当然是有的，那就是通过渠道与平台“刷榜”。

然而“刷榜”就意味着伤敌八百自损一千，花费3亿成本刷出1亿流水，这样的事各渠道争夺市场时还有人做。然而页游发展到现在的阶段，渠道格局业已成形，各CP也都找到了自家门户，比如《大天使之剑》作为37游戏旗下极光工作室的原创作品，肯定是要抱住37游戏大腿，即使砸钱，其它平台也不会把真正的用户流量导入过来，也就是给你刷个漂亮数字，有钱赚是人家平台赚，没钱赚你还得给人家平台补贴。所以在如今的页游格局之下，对游戏开发商没有太大的实际意义，既然如此，厂商为何还要去其它平台买一个虚无的数字赚吆喝呢？

实际上，厂商打肿脸也要报成绩的原因很简单，这个答案也没有新鲜的内容，就是页游厂商要赶上资本的末班车。我们依然来看上述三款游戏，就说开发《风云无双》的墨麟吧，墨麟公布流水数据一周之后，就有消息披露墨麟参与上市公司凯撒股份的产业基金增资，墨麟将为上市公司进军游戏业产业提供专业支持。而37游戏自去年由顺荣股份收购之后，从买域名到开发手游一直在花钱，到现在也到交成绩单的时候了。趣游就更惨了，5月业界盛传其遭360游戏挖角，离上市之梦越来越远的趣游急需拿出产品数据来提升投资信心。碰巧的是，三家厂商的流水月报撞到了一起，结果就成了6月页游破亿纪录三连跳。

以上三家厂商是谁利用谁的新闻借势宣传，我们很难说清，或许这是厂商们共同策划的结果。对于资本市场来说，厂商需要用这样的数据去安抚资方，争取时间寻找下家接手。而许多非IT行业的上市公司寻找游戏厂商则是看重游戏超高的利润率可以让自己的财报瞬间变得好看。

如果说当年《七雄争霸》时代开发商是闷声发大财，反倒是平台与渠道喜欢跳出来大谈流水，那么到现在情况已经逆转了，开发商一边吆喝自己有多挣钱，一边却急着出手转型，背后的焦虑已经跃然纸上，如果页游真能月流水破亿，何必还要急着转型？当然话说回来，1亿的数字可能是真实的，只不过那肯定不是单个平台的数据，像以上三款游戏开服数量都在800到1000组以上，联运平台能报上名的就有十几个，一款游戏不知道要改嫁多少回才能刷到亿元流水，其间不知道得向各平台爸爸交多少彩礼。页游的现状就是集众平台之力才能达到上亿的数量，这样的做法，就像当年把十亩地里成熟的稻谷都插在一片稻田中去宣称亩产上万斤一样，厂商创富神话的背后不过是左手倒右手的数字游戏。可以想见，当厂商们都不再种田去转型玩手游，去给各类APP商店纳倖之后，还有谁来陪渠道继续玩这数字游戏？P









风道霾影 北京城的风色幻想

■策划 大众软件·西四环寻事组
执笔 缘下杂音 介错人 海参崴渔夫 西芹

1、霾影

雾霾在近年来一直是国人心中的痛，多地的学校停课、工地停工、口罩售罄多与它相关。由于雾霾频繁光顾，“帝都”又有了“21世纪的雾都”雅号。

2008年之前，为迎接奥运，有关部门用尽一切手段，保证北京一片蓝天下的“同一个世界，同一个梦想”。奥运结束后，洋人们回到了他们自己的现实世界，而北京则时不时穿越到《寂静岭》的表世界。没人能说清现代汉语里的“雾霾”始于哪一年，在成为2013年度关键词之前，“雾霾”或许和“热射病”一样，已经无名地肆虐多年。相比之下，国人的普遍关注则有迹可循——2009年，美国驻华大使馆开始每天公布实地测量的空气质量指数，这让北京市民开始追问相关部门，空气质量的相关指数逐渐公开化，并被越来越多的人关注。

“关注”并不意味着“解决”。2010年11月份，北京的空气污染指数超越500，超出了美国大使馆将空气质量分级的上限。他们用“crazy bad”来形容当时的空气质量，但500并非终点，更不是仅局限在京津冀的病痛。2013年12月初，长三角地区重雾霾，上海在12月5日连发两次大气污染橙色预警，而南京则在前一天发布了当年首个红色预警，中小学及幼儿园全面停课。

这恐怕是不少长三角居民自记事起对雾霾最鲜活的一次记忆。北方居民纷纷以一种“我是身经百战了，见得多了”的姿态，向南方亲友邮寄工业防尘口罩。这类首次与南方大众亲密接触的、充满科技感的生活用品，唤醒了诸多说不清是真实还是虚拟的记忆：

> 厂房里迎面走过来一个提着雨伞、戴着口罩的家伙，好像17号城市里的联合军警察哎！
>
> ——《半条命2》

> 刚逃离寂静岭的表世界，就来到了扬塔！
>
> ——《潜行者：切尔诺贝利的阴影》

2、风道

常居北京的人很快能发现一个普适规律：大风天之后，空气质量必然优良。

与“低碳出行”“节能减排”等尽人皆知而又让普通市民“呵呵”的治本之道相比，制造出一场大风，显得干脆又利落。

人类文明是一个认识自然、改造自然，以及理想语境中的“与自然和谐共处”——的过程。在“认识自然”阶段，驾驭风之力的渴望主要表现在神话上。中国早期神话中，蚩尤和黄帝在逐鹿大战，蚩尤请风伯唤起大风，使黄帝的部队迷失方向。希腊神话中也有风神，叫作埃俄罗斯，与其它各地的诸多风神形象不同的是，埃俄罗斯并不直接制造风，而是安抚、鼓动与管束四方诸风，因而被称为“风之驭者”。

日本神话中，驾驭风之力的可以是妖怪。天狗，汉字又写作万骨坊，它们往往身着山伏（山伏是日本一种在山中修行的僧侣）装束，长着乌鸦翅膀。大天狗长着长鼻子，鸦天狗则手持团扇，能制造狂风——它们是日本动漫游戏中的常客，如动作游戏《鬼武者3》、射击游戏《东方风神录》《东方文化贴》、格斗游戏DOA系列。

似乎每个民族都很早就意识到，风在暴力冲突中可以发挥很大的作用——好在基本还停留在被动借势，而非主动制造气象武器的阶段。更多时候风是和平的，现实中的人类造出利用风力的帆船、磨坊，又发明了电风扇、空调、风洞实验室来制造风，而在游戏世界，缺了关于风的幻想，便会像现实中缺了关于风的科技，主角失去许多能力，故事失去许多浪漫。

在经典动作角色扮演游戏《塞尔达传说·风之杖》中，主人公林克需要乘“赤狮子丸”（实为海拉尔世界的老国王）在7×7的海域中乘风破浪。对于一贯秉承“绿色”低碳出行的林克，风帆自然是少不了的装备。现实中的帆船在逆风时只能调整角度走“之”字或干脆摇橹，但在开挂的游戏世界，林克可以使用标志性的魔法道具——风之杖，演奏“风向之曲”，随意改变风向。浪花拍碎在船头，《Ocean》的动听旋律一路伴随，海鸥在船只前后盘旋，附近不时有鱼群跃出海面……这便是“一路顺风”这句祝福的实景呈现。

在现实科技中，能驱动一艘船的风之杖，其能量级别并非天方夜谭，一个大型风洞就可相当，但在前文提到的“给一座城市造风”面前，则完全不是一个量级。即便基于大工业情怀制作出一个超巨型风洞，从根本上看，除非使用核能，否则无异于饮鸩止渴。

对于一座城市的需求而言，风是很难造出来的，但可以“引”过来。

今年7月1日至2日在北京举办的2014城市环境国际学术研讨会上，“城市风道”“借风吹霾”成了关键词。城市风道又叫城市通风廊道，每个城市都有盛行风向，通过调整城市建筑物的密度和



“风色幻想”系列多部作品都与风有关，那里的风充满了浪漫


城市的发展总是伴随各种污染，如何处理需要开动脑筋



城市风道的规划就像带兵打仗一样，要借天时地利


对城市风道的规划难度可谓是《模拟城市》级别的

高度、植物种植位置、地表水的走向和分布，可以疏通城市风道，改善风道分布，把郊外的风引进城区，进而将雾霾等污染物吹散。

“城市风道”并非平地起风，而是“引风”。最基本的要求，是在城市规划和建设的过程中，控制建筑物的密度和高度，尽量避免盛行风通过的地方高楼林立，以增强空气的流动性。

德国慕尼黑是“城市风道”的标杆案例，当地每年都会刮干热的地方性“焚风”，市政规划建设了5条城市通风走廊，让焚风从城市中穿过，它们将城市中的脏空气带了出去，效果显著。而在中国香港，大量建在主城区风道口上的“屏风楼”，与盛行风形成了90度夹角，导致主城区对污染物的稀释扩散能力大大下降。

3、失道

北京在此前的所有建设规划中，均未将“风道”作为主要考虑因素，作为北方城市，其规划选址以防寒为主。目前北京城区已扩展到五环、六环，三环、四环内已经形成密集建设。北京东三环的CBD核心区，在一百年前是洼地和乱葬岗——6号线地铁站名东大桥、金台路（甜水园）即为历史痕迹。即使是在本世纪初，“大北窑”这个地名也还常常被提起。左手建设，右手拆迁，中国的城市化进程在这十年里突飞猛进，与上世纪一百年的速度相比，堪称梦幻。

能建就能拆，就好比呼家楼曾经是朝阳门外的地标，央视大裤衩、国贸三期、财富中心不会永存。尽管听起来很遥远，但不妨碍遐想——今天摩天大楼林立的区域如能重新科学规划，让郊区来的自然盛行风替代狭管效应形成的楼道风，能泽被千秋么？

在其它城市如杭州、武汉等地的风道规划建设中，市民最关心的是拆迁，北京城区的拆迁成本不必多言，就风道所需的空间来看也可能造成巨大资源浪费，《人民日报》就曾撰文直言，“引风驱霾不靠谱”。

此外，北京地处京津冀核心区的中心，周边城市密度大，雾霾被吹到了下游，但下游便是空阔的郊区吗？看着门头沟区、通州区甚至是河北燕郊的建设，已经有人发问：“什么郊区？你看这密集成片的高楼大厦，哪里是郊区？”

城市空气污染物顺风道下行，会对下风向地区的污染物基础浓度有不良影响，大气是拥有自净能力的，据了解，一个污染物气团每向下游移动一公里，就会向周边三个方向扩散几十米，一个立方米的超标污染物，就会被稀释到原来浓度的千分之一。然而，这是理想条件下的数据模型，北京地形属于小盆地，扩散条件较差，本应掠过地表的风，在众多高耸的人工造物面前失去了沿袭经年的道路，即使7月1日城市环境研讨会上“年底出台北京首次城市建筑风道规划”的承诺能到位，只怕从“规划”到“落实”也难以给出时间表。

这不是借助一件道具、一项科技/魔法的角色扮演游戏《风之杖》级别的命题，而至少是《模拟城市》级别的命题。



二次元里御风的天狗一点也不可怕，毋宁说是很可爱



钢铁的面具可以挡住重拳，可挡住不雾霾



国外大城市的引风策略可以让中国参考

4、心霾

在现阶段的中国，城市建设的核心驱动是经济，或许等“风道”成为与“采光”“朝向”“南北通透”等“风水”要素并列的概念时，房产商与市民才会买账。

更何况，风道并非总是有效。归根到底，城市风道是在有风时“引”风，而不能平地生风。中国工程院院士徐匡迪称赞上海的浦东规划形成了一个“风玫瑰图”，能同时引导夏季的东南风和秋季的西北风，浦东规划建设的250米宽的世纪大道，本身就是通风廊道，然而在2013年12月初的那场华东大霾中，上海丝毫未能幸免地坠进表世界。



如何规划大都市是每个国家都面临的问题

空气质量指数(AQI)	PM2.5 健康建议
良好 (0-50)	无
中等 (51-100)	特别敏感的人群应该考虑减少长期或沉重的负荷。
对敏感人群不健康 (101-150)	有心脏或肺部疾病的人、老人和小孩应该减少长期或沉重的负荷。
不健康 (151-200)	有心脏或肺部疾病的人、老人和小孩应该避免长期或沉重的负荷，其他人也应该减少长期或沉重的负荷。
非常不健康 (201-300)	有心脏或肺部疾病的人、老人和小孩应该避免所有户外活动。其他人也应该避免长期或沉重的负荷。
有害 (301-500)	所有人都应该避免户外活动。有心脏或肺病的人、老人和小孩应该保持在室内，减少活动。

空气质量等级大致分为6档



古代人对风、雷、电等自然现象就崇拜为神



每当雾霾来袭，不由想让诸葛亮来借阵东风吹散它

综合盘算就会发现，北京城市风道的建设难度，可能与节能减排、低碳出行是一个级别。

现实毕竟不是《风色幻想XX》，只要在远古遗迹“唤雨之丘”打倒了大Boss瑟基，整个城市的雾霾就会散去。现实的北京城里，有机动车、工业燃煤、扬尘排放三大Boss，而普通市民能把握的只有机动车（或许还有相关部门宣称的露天烤串），另一方面秩序阵营里的大神们步调却不一致，一边宣传低碳出行一边要给北京的地铁公交涨价。

每个人都知道风道只是治标，“综合治理”“加强监管”“制度落实”这些让人耳朵生茧的字眼才是治本，但诸多企业的净污设备依然是摆设，只有“利欲熏心的企业运营者”需要承担责任么？当不合理现象普遍出现时，根子往往通在施政不力。一口一个综合治理，现实却是公共交通运营单位算自己的小账，环保部门也在算自己的小账，相关部门都在算自己的小账——对普通市民如是，对企业运营者如是。

暂且抛开迷雾一般的成本核算，只看施政阻力，福利向来只能交换不能随便收回，拿走一个，就要带来一个——哪怕只是对长远蓝图和象征符号的用心宣传。更不用提此事进展依然陷入市民熟悉的“被代表、被赞成、被决定”循环，几乎不存在任何能充分展现各方立场的角力。长此以往，任何市政建设——包括城市风道，稍触及市民利益，或遭遇有意无意的谣言，都必然激起强烈反弹，随之而来的行政成本，账又该如何算？

发动群众不是靠喊口号，而是充分沟通后的利益驱动，这个道理反倒是以坦尼、凯撒为代表的废土枭雄理解得更深刻。由此看来，《模拟城市》的命题级别依然不够，因为它空有“理性规划”，却模拟不了社群人心。而没有心道，就没有风道，只能空留幻想。



实物与虚拟之战 APP与穿戴设备之争

■内蒙古 兔二呆

《菇菇栽培》让放置游戏进入大众的视野中，只需简单轻松点几下之后就可以让时间酝酿出各种可爱萌呆的蘑菇，这种用时间玩的游戏的确魅力十足。但另一款同样是种蘑菇的手游，《菇菇育成步数计：步步菇》则让游戏与计步器结合起来，这一次想要种出美丽的蘑菇不仅需要时间，更需要玩家在现实中“脚踏实地”才能催生出各色蘑菇。带着手机开着游戏，每一百步就可让一个蘑菇成熟，以走路锻炼作为游戏方式，用收获各色种类不同的蘑菇作为游戏动力，让软件与运动相结合，这样的点子与如今刚刚兴起的智能穿戴设备不谋而合，手机APP与智能穿戴设备之间的战争虽未正式打响，但已经无可避免。

游戏更倾向于玩乐

计步器游戏由来已久，并不是移动设备的专属，只是计步器游戏实在太过小众。另外计步器本身也是一种小众化的非日常必需品，小众碰上了小众，虽然有一些不错的点子，但没能引起大众的注意。在Falcom的《双星物语2》中，得到计步器并达到一定步子数，在特定的剧情中触发一系列条件之后就可以欣赏到人狼共浴的动画小彩蛋。3DS上也有一款计步器插件式的小软件，玩家每一百步可以折换成游戏中一个单位的虚拟货币，有趣的地方在于，这款计步软件可以与3DS其它游戏互通，《战国无双》《动物之森》《死或生：维度》都有相关设计，甚至可以在《生化危机：佣兵3D》中解锁一些项目。而在BANDAI的《数码暴龙》品牌中，最早的数码暴龙机就是一个计步器+拓麻歌子的组合，玩家戴在身上以实际走路的步数来丈量数码暴龙机中的迷宫，达到一定数目的步数后数码暴龙机中的数码宝贝即可完成迷宫的探索，另外还会随机遇敌，需要玩家手动操作来干掉敌人，趣味十足。

虽然有趣的点子很多，但却未成大器，如果将这些点子用在主流游戏上，游戏性也会更上一层楼。可惜的是，如今的3A大作们瞧不上这种小把戏，独立作品则以小清新风格为主流，更是不屑耍这种花活。虽然有过尝试，但受平台所限（家用游戏机、PC电脑等不便于随身携带），计步器与游戏相融合的思路经过简单的探索和尝试之后被放弃了，这么好玩的点子没能拿出台面实在可惜。但这给手游提出了一个新的思路，计步器与游戏相结合在移动设备很容易实现，如今已有大量成熟的计步器软件，而且游戏方面也已经有了《菇菇育成步数计：步步菇》等游戏的初涉试水，相信逐渐细分市场的手游会瞄上这个点子。

但计步器游戏始终是游戏为主，娱乐的本质没有改变。

智能穿戴设备更严肃

智能穿戴设备让有机生命与智能电脑更好地结合起来，是赋予人们一些能力的设备。如今大热的谷歌眼镜将智能手机的功能塞入眼镜之中，无需掏出手机就可以完成如今智能手机可以完成的大部分工作，拍照、打电话、导航定位等信息都在眼镜片上显示，一股未来科幻电影范儿扑面而来。其它领域，智能鞋让“人与鞋子对话”成为可能；麻省理工学院学生Pranav Mistry的第六感系统更是让科幻电影中经典的“在空气中挥挥手就完成给电脑下达命令任务”桥段变为现实。但这些发明目前还不太亲民，如今最亲民的智能穿戴设备该算是智能手环。

随着智能手环的兴起，广告宣传大打健康牌。计步器这种“计算迈步数量”的小玩意一旦与严肃的健康挂钩，很快就引起了大众的注意。如今一个低端智能手环售价百元，而一些高端名牌智能手环则卖价数千。其实智能手环的功能很有限，仅仅是一些小功能的集合体：监测各项生命体征、计步器、计步器换算卡路里消耗量、睡眠监测、定时提醒等，另外，智能手环在技术上还受到限制，需要与智能设备如智能手机、PC电脑等额外设备的辅助才能满足正常的使用。智能手环价格越低，数据的测量误差也就越大。而且说实在的，对于健康人而言像心率、呼吸频率、睡眠状态等数据实时监控的意义并不大。

所以对智能手环而言，它的玩乐功能远大于实际使用功能，最多也只能算是一个时代的过渡产品，在未来很可能被新生代产品所替代。

与其相争不如互谋

计步器游戏和智能手环，二者有共同的计步功能。计步器游戏需要寄生于智能手机才可发挥作用，而智能手环的功能则显得太过单一。显然，计步器游戏在娱乐方面的发展已经相对完善，而智能手环在准确性和功用性上已经相对完备。与其相争不如互谋，智能手环的记录数据完全可以导出提供给游戏，类似3DS的计步软件那样，数据与游戏系统相结合，实现一些游戏与现实互联互通的玩法岂不更加有趣？比如在GTASA中，可以由智能手环记录下玩家平时运动、睡眠等数据，当玩家游戏时则实时反馈在CJ体态上，代入感与交互性更进一层。或者是设计出一些以数据为基础的玩法，让网络与现实联系更加紧密。比如将《菇菇育成步数计：步步菇》的计步功能让智能手环完成，这样玩家不必带着沉重的手机就可以参与游戏。再或者将智能手环的测量数据与网络手游挂钩产生出一些运动性社交新玩法，比如步数排行榜，或是用步数换取道具等，甚至可以设计一些任务需要达到一定步数才能达成。以往玩家之间攀比的是各项虚拟数据，而如今比的是实打实的运动，让游戏宅“懒瘫闲”的大众形象变得活力四射。

计步器游戏与智能手环的结合只是一个例子，智能穿戴设备凭借游戏将枯燥无味但非常重要的运动游戏化、趣味化，虚拟的游戏借助智能穿戴设备更加现实和健康。两方互相借鉴互相完善，肯定能够找到共赢的方案。穿戴设 备多种多样，未来的发展方向也会有很多，如何与这些设备相结合去设计游戏，也许是未来游戏制作的一种思路。P



《菇菇育成步数计：步步菇》用走路来种蘑菇，听起来很好玩



随心而动的猫耳Necomimi是一款玩乐向的智能设备，但另一方面这也是反仿生学的成功例子



高端智能手环价格上千，但功能并不比低端的多多少



智能手表将智能手机一干功能浓缩到手表内



如今手机壳也被智能化



智能遥控球SPHER是一款智能玩具，如果能与点子游戏结合，会更加好玩



《双星物语2》中虚拟角色计步器达到10001步是人狼共浴彩蛋的基本条件，计步器让游戏更有趣



由《刀塔传奇》看国内玩家对于卡牌手游品质的认知度

■天津 酱油

拜金，一个彻彻底底的贬义词，如今却成为媒体和社会炒作的手段。最可笑的是，有些不明事理的网络红人，还依靠拜金去挥霍自己的青春资本，引来屌丝的纷纷跪舔。含辞未吐，气若幽兰的价值都去哪了，我们的女神都去哪了？

在这个物欲横流的时代，人们的价值观已经形成一种畸形的姿态，这种畸形也自然而然地反映到手游之中。如今，手游几乎成为城市生活碎片化时间不可缺失的角色。不管你是玩也罢，不玩也罢，坐在地铁或公交车上感受城市快速发展的同时，手游厂商与庞大用户群营造的社会气氛都在侵蚀你的生活，手游的发展不单铸成了行业新的锁链，同样也滋生出一种畸形的产品认知度。

从卡牌游戏说起

就在2013年，随着《我叫MT》的成功，国内卡牌手游迅速崛起。在接下来的一年里，《大掌门》《三国来了》《放开那三国》等国产卡牌手游都跨越千万流水的门槛，一时间，大量的卡牌游戏迅速充斥着手游市场。根据2013年的数据，卡牌游戏数量占手游整体数量的30%到35%，月ARPU达到297，付费率平均为5.1%，远远高于其它游戏类型，卡牌无疑成就了手游在2013年的霸业。

即便是2014年，卡牌手游依旧延续着不可抗拒的传奇。将微信平台拉下神坛的《刀塔传奇》，更是成为上半年手游行业的一段佳话。一向在游戏市场慧眼识珠的腾讯，却不料将本是盘中餐的《刀塔传奇》拱手送人。或许是初版的质量的确太差让《刀塔传奇》与腾讯失之交臂，不过从此前微信平台已经上市的游戏产品来看，腾讯似乎不太愿意运


《失恋33天》中张子萱化身的拜金女成功讽刺了当代拜金女风潮



《刀塔传奇》的成功无疑为国内开发商敲响了警钟

营同类产品。2013年，《神魔之塔》由腾讯高调代理之后，突然冒出来《刀塔传奇》这样一款和腾讯格格不入的卡牌手游，其惨遭拒绝的命运是可以预见的。或许正是腾讯的拒绝让《刀塔传奇》涅槃，通过其它渠道上市之后在流水上力压腾讯微信平台。然而《刀塔传奇》的成功，恰恰说明现在的国内玩家对品牌与产品的认知度非常低，哪怕挂羊头卖狗肉的游戏，玩家也会欣然接受。

玩家不认游戏认IP

其实手游圈的这种现象与早先国内端游的窘态是一回事。例如“梦幻”这个词，就如同现在的“天天”系列一样，被使用得非常泛滥，什么《梦幻诛仙》《梦幻迪斯尼》《梦幻昆仑》等等。如今手游的营销套路如出一辙，毫不客气地说，国内玩家对游戏品质没有辨识度，还停留在看着熟悉就去玩的观念上：“这个游戏的名字我看得懂，那么我就下载玩玩吧。”国内手游玩家对于游戏品质与自身认知出入的差距，似乎天生就具备抗药性。我们再回到《刀塔传奇》，许多业内人士觉得，游戏成功是因为IP（DotA的知名度）成本低，用户认知度高，事实的确如此。然而可悲的是这一切全是建立在毫无版权的山寨基础上的，是挂羊头卖狗肉的畸形产品。稍微有点游戏资历的玩家，都会知道这个毫无来历的国产游戏，怎么可能会和DotA有半毛钱关系。然而用户流量引入的速度和效率却是大大出乎我们的预料，早知如此，想必久经沙场的腾讯也不会让这个煮熟的鸭子飞了。

让玩家一看名字就知道我这游戏玩的是啥，这非常重要。正是因为这样，才有一大批三国类的手游横行市场。对于大量同质化的手游市场来说，一个好名字的确能起到一种先入为主的作用。当大量平庸的游戏名字铺在APP商店中，那么偶尔一个高端大气的游戏名字就能彰显其尊贵品质。然而你如果抱着海外市场的经验来看待国内用户的话，《刀塔传奇》第一个上来抽脸。

就说腾讯吧。自从腾讯的土豪名声逐渐名扬海外，其对待产品的态度就越来越有国际风范，节操开始一点点拾起来。腾讯对手游市场就很重视，微信平台酝酿了很久才开始推出游戏，而且从一开始就有走国际化精品路线的倾向，然而海外代理的《神魔之塔》水土不服严重，留存率很低。这款风靡台湾地区的卡牌手游与国内玩家格格不入，预示海外IP在国内的竞争力并非那么强势，精品游戏依靠品质积累口碑的运营方式并不适合现在的中国市场。

2014年，随着日本三大国民级手游相继杀入中国，有人觉得国内手游市场会有所改观。以《锁链战记》为例，作为一款融合了塔防、卡牌搜集、养成等等要素的手游产品，《锁链战记》在日本大受欢迎，让SEGA赚得盆满钵满，大呼“手游果然棒”！“SEGA NETWORKS战略说明会”中的数据显示，在日本下载量超300万次的《锁链战记》月收入10亿日元，帮助SEGA在2014年春季交出喜人的财报。《锁链战记》之所以能够受到日本市场的认可，靠的是游戏的高品质，奢侈的剧本内容、华丽的人设、优秀的战斗系统，想在RPG之国日本杀出重围，没有两把刷子是铁定不行的。但这种高品质的手游是否真的可以冲击国内市场仍然是个未知数。

不认得好游戏，如何做好游戏？

就如同之前提到的一样，中国的游戏玩家目前形成的并非是一个玩家圈，更多倾向于一种社会圈，而这也是国内游戏用户素质过低的一个重要原因。我们拿目前电影市场来谈，高分电影再逆天，最后运气不佳，还不是得跪倒在林志玲的微笑下。《富春山居图》这样一部口碑不佳的电影，结果取得近800万的观影人次，超过《一代宗师》的内地总票房，可以说，正是影迷形成的社会圈传播方式才让这样一部烂片达到了如此成绩，不得不说是种讽刺。在游戏圈里，情况也差不多。

《锁链战记》公测开始成绩不错，在苹果App Store中的RPG榜单中勉强杀入第10名。值得注意的是，位于第9名的是逐渐没有存在感的《崩坏学园2》。《锁链战记》从公布代理开始，盛大的宣传力度都不小，但在APP的排名降得还是太快。留存率依旧是海外日系产品在国内一个老生常谈的问题，生命周期很难与《我叫MT》以及各种“那三国”等等卡牌游戏相抗衡。想要用游戏品质撼动国内玩家固有的认知方式，还是任道重远。

那么国内手游产品何时才能够真正走进产品质量为主的时代呢？《锁链战记》《勇者前线》和《智龙谜城》的品质自然让国内手游望而却步，但对于中国玩家而言，这些游戏总是骨子里透露出一种不接地气的气质。虽然中国也有大量的动漫粉丝，但中国毕竟没有日本那么强势的动漫文化。非某个画师的人物不看，非某个制作人的游戏不玩，诸如此类的用户忠诚度在中国只是个例，大多数玩家并不在意这些东西。国内玩家对于画风细腻的敏感度远远没有达到左右市场的程度。

但我相信这些都是暂时的。无论处于什么样的时代，最终还是要靠品质说话。想要提升玩家对游戏的认知，区区一两款顶尖游戏是远远不够的，我们的玩家只有见识过更多游戏，发现了更多玩法，再回过头来便自然拥有了辨识游戏优劣的能力。只有当玩家有了“要玩好游戏”的需求之后，中国游戏市场才能向前跨越一大步。P



《神魔之塔》是海外IP水土不服的典型


《富春山居图》的成功充分说明观众很难有分辨作品好坏的能力



写在前面

距离《锁链战记》iOS上线已经过了45天，这一个半月的时间虽然不长，但对于这款世嘉出品、盛大运营的知名手游来讲，游戏的整体表现与不俗口碑已初现端倪。App Store畅销榜第7的最好成绩或许并不能证明这款游戏的全部，细细体味，尚有许多值得说道的地方。

捆绑“叫好”与“叫座”的链条 复评《锁链战记》

■北京 九言

双刃剑下的游戏链

《锁链战记》国服在推出之后，进行了两次对于游戏战斗方式的本土化尝试。第一次是开设了日服中没有的“自动战斗”功能，之后又两度降低解锁该功能的等级要求。玩家可以明显感受到自动战斗带来的善意和战斗便捷性的提升，在很多能够轻松“扫荡”的关卡中，自动战斗确实带来了巨大的便利和体验提升。当然，为了避免此文变成洗地文，我们从一开始就要明确利与弊：不利的是，玩家容易在自动挂机中丧失一部分认真游戏的心思，比如我就经常时不时因为挂机做别的事情而导致下路被敌人突破，不得不考虑是否吃下复活果（似乎这对厂商来说并不是坏事？）。所以有很多重要关卡，玩家们相互的提醒就变成了：拒绝作死，请临时关掉自动和倍速。

第二次尝试是在不久之前，国服将攻击乏力的弓箭手职业攻击间隔由2秒缩短为1.5秒。这一点是日服都未变更的首创，虽然在目前国服刚刚开启的情况下，此改动并不会对游戏造成实质意义上的冲击，但如此做确实带来了两方面的潜在影响。

1、目前拥有弓手角色的玩家将更加倚重于此类角色，如刚刚结束的第一次魔神战中奖励的弓魔神、副都抽卡中获得的四星弓手等等，玩家对于游戏的好感和热情将因此有所提升。

2、对于氪金玩家来说，未来纯弓或者混弓队的价值被直接提升，虽然远程职业仍被“盾兵”和“暗盲”两座大山阻挡，但在各种意义上讲，兵种丰富始终是对游戏有利的。

但颇令人玩味的是，这种尝试又带来了两种不同的玩家感受。玩家能够体会到运营团队想要改善游戏的信心和努力，但在阴谋论者眼中，这一点反而变成了如下的演绎：“他们可以随便改数据，今天能为玩家想明天就能为钱想，跟着日服进度走不好吗？这个游戏没法玩了……”

频繁更新中的运营链

目前《锁链战记》已经进行了逾十次不同程度的版本及活动更新，其中包括新剧情、新酒馆、新戒卡的解锁、新的试炼活动、魔神战的开启以及多次指定酒馆UP（酒馆内获得稀有卡牌的几率提升）。这些内容与其说是运营链，不如说是“活动链”。每周保证新活动，每一段时间固定更新剧情：6月4日湖都开放、15天后精灵岛开放、7月9日炎之九领开放。至此《锁链战记》的第一部全地图基本开放完毕，使得游戏的节奏变得紧凑可玩。除了吃体力果不要命的土豪之外，大部分的普通玩家都能够跟着进度享受剧情的乐

趣，一部分特别休闲的玩家即使跑不全剧情也很少对“游戏更新太快”有怨言。随着本月下旬日服第二部内容的上线，国服在追赶日服整体进度的道路上走得有条不紊。

同时不能否认的是，大量内容的持续跟进，也暴露出了运营团队多方面的准备不充分。如开服首日就出现了两个服务器不能同步开启的问题；第一次魔神战前后，圣王女初加入时因“登陆报错”而将服务器停机维护，玩家间因此产生了“圣王女几率配置出错临时叫停修复”之类的谣传；之后发现部分羁绊剧情无法正常显示；再之后魔神战中魂力显示Bug、Boss血量较日服提升20%、Wave数异常甚至出现活动不能顺利结束这样严重的运营问题。说这些并非长篇累牍历数罪状，而是对于一款代理作品来说，出现的问题真的有些多。

作为玩家和《锁链战记》的支持者，我当然乐于见到Key卡“圣王女”、高性价比的戒卡“山猫”早早放出，两次“预抽卡”活动也很开心地得到SR卡。同时玩家也不会拒绝因为停机、Bug等问题而得到的补偿。但运营团队并不能因为给予玩家福利就放松了对游戏运营品质的监管。玩家也并不是为了获得补偿而甘愿遭受不佳的游戏体验。所谓“良心运营”并不是吃一棒子喂口甜枣这样“－1＋1＝0”的计算公式。

热度维持上的平衡链

我有一些朋友，放弃《锁链战记》的原因大致可以归纳为“三太”：“操作太复杂忙不过来”“抽卡机会太少花钱抽又贵”“对晚入坑的新手太不友好”。对于此，我这里要说的“平衡链”并非游戏内数据的平衡，而是游戏发展过程中的平衡。

真正说到《锁链战记》是否“叫好又叫座”的问题，个人还是赞赏和支持居多，但目前游戏实际在畅销榜上的位置并不总是Top10。我们不妨从问题出发，看看《锁链战记》在未来还应该做些什么。

1、策划新玩家福利。如果是早期直接跟进的玩家，确实在游戏初期会获得巨大的参与福利：预抽卡、哪吒、百万重锤＋抽奖等等。但我们反过来想想，在之后一段时间中，跟进这款游戏的玩家是否没有这些福利了？在摒弃日服刷初始这种不良状态后，国服也同样没有跟进相对合适的新玩家奖励机制。魔山出哪吒、戒指换山猫，这些都不是对于新玩家的直接奖励，而是要求玩家积累到一定程度后的奖励。讲一个极端点的例子，我还有一个非氪金朋友，预抽卡花奶，第二次预抽卡圣都一通踩雷，之后副都UP抽不良，首月奖励樱花奶——一手的奶卡让她欲哭无泪，如果没有朋友来当大腿，这样一名普通的玩家是否就只有弃坑一条出路了？试代入一下身无分文的新玩家，你会发现他们如果不花钱抽卡，似乎就没有别的路可以走了？不要说送的双刀也能一战，那会让人心寒。所以筹划新玩家收益，使新玩家能够达到基本游戏水平以上，这点亟待解决。

2、弥补地域收益的失衡。像“全家Family”及类似的一批活动，则完全体现出了线下地域性失衡：仅限华东地区的实体卡牌销售让活动变成了地域性的小狂欢。身处北方的玩家眼巴巴看着或者只能通过第三方抢购。我在这里必须承认，“全家”实体卡的思路其实不俗，但实际效果并不理想，少数人受益的游戏，同移动端游戏本身的传播性质是相悖的。所以调整地域活动思路，从拒绝沪上高冷开始。

3、消费内容失衡。事实上，《锁链战记》这款游戏针对的目标群体完全不是块儿八毛的集腋成裘人群，而是进阶形态的手游消费正规军。在这条道路上，近200元一次的9连抽注定形成非R与大R的两极分化。这里并不是在说思路不好，而是消费和收益上的失衡，体现在这样一款社交属性并不算开放的游戏中时，就形成了“土豪找土豪，腿毛随便挑”的半封闭式社交渠道。随便点开一个论坛或者wiki你就能看到，每次酒馆UP后，全都是因为抽出Key卡而一半炫耀一半求友的言论，这样的形势终将抵消掉大部分“陪玩”玩家的耐心。所以消费失衡从目前的价格思路来看是无法避免的。如何能让土豪心安理得地“壕”下去，让非R跃跃欲试变小R。盛大之前的几款手游其实都有很多值得借鉴的经验教训。

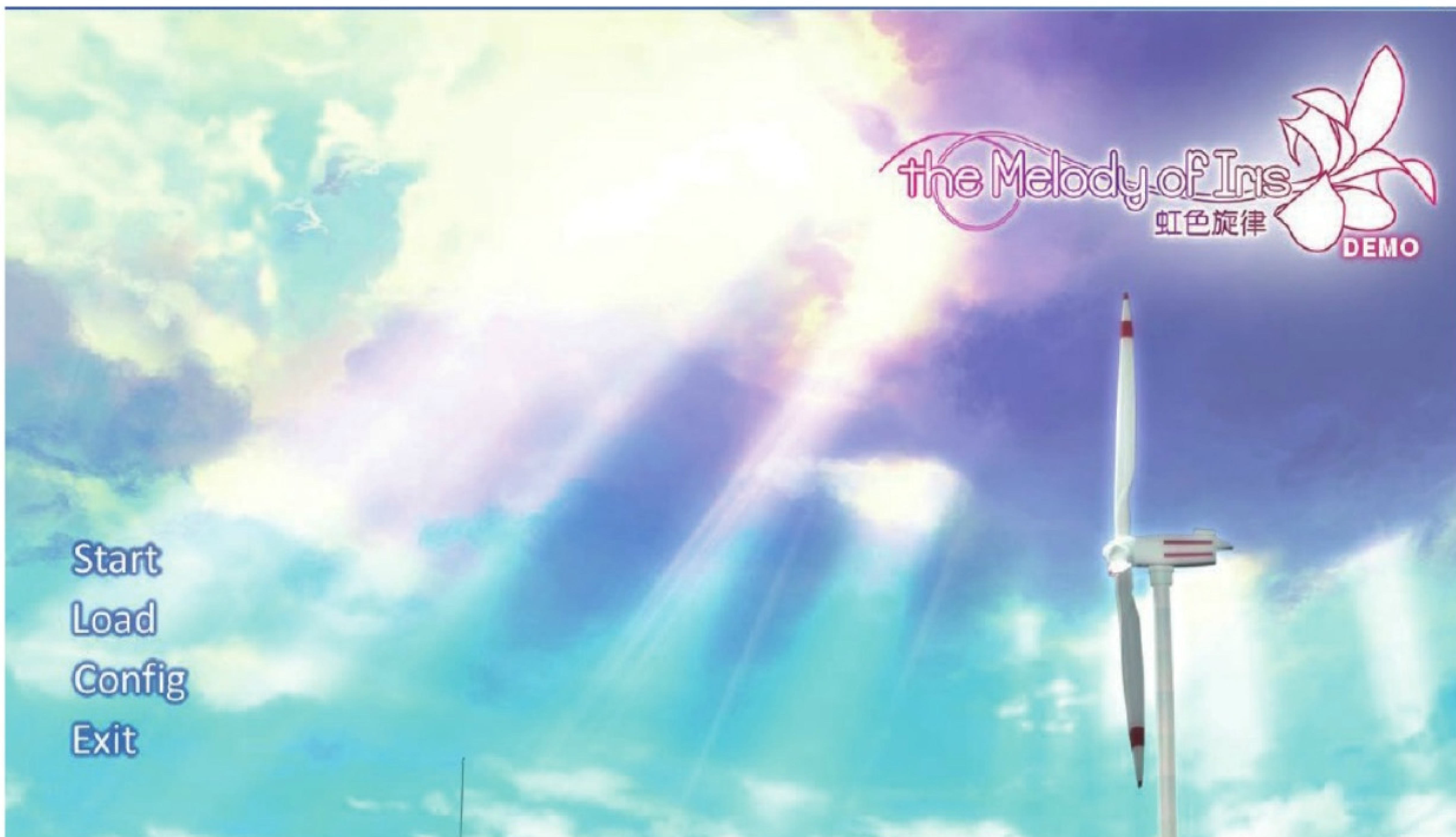
握着一款叫好的游戏，将未来不再叫座的原因单纯归结于手游的生命周期，到底不是每次都能说通的。在精品游戏之后，未来将要比拼的“运营时代”迟早会到来，到那时，以运营起家的盛大会不会重新杀到前排，至少从《锁链战记》的表现来说，还有待时日。



魔神活动在国服进行得并不顺利，反映的是照搬日本活动的水土不服



《锁链战记》与盛大其它资源的联动做得很好，但新手照顾不佳



《虹色旋律》背后的灰色现实

■海外 呼吸机

"甜蜜不断""与爱相约""青葱岁月"：看到这样的宣传词，你脸上的表情是微笑还是苦笑？这不是商店促销，这是一款叫做《虹色旋律》的国产AVG。

谁偷换了我们的学生时光

没错，这是个爱情故事。主角叶子翔回到宜清市，在短时间内和四名女人发生了暧昧关系。但它也只是个爱情故事。制作人和玩家都很明白，这个故事需要日式的人物形象，需要一个少男和一群少女，需要校园题材，需要爱情。男女主角在适当的时候相遇，几位女主角必须身份性格各异，有的失明，有的重病（根据AVG思路，女主角可以失明重病，但绝不能其貌不扬）。游戏本身需要在适当的时候催人泪下，要多结局，要源于中国学生们乏味的生活，又要有戏剧性。从构思的一瞬间起，整个故事的框架已经板上钉钉，发展空间非常狭窄。

在游戏流程中，不难看到制作组的诚意。长达三年的制作，让作品本身有模有样。系统上较为成熟，音乐流畅，画面优美，中文配音也更加到位，比之《红楼梦》《楼兰》，几年来国内AVG的进步有目共睹。但上市之后，游戏却有一堆无人收拾的Bug，而且反响也不理想。仅有的玩家，便是AVG圈中的国产支持者，说白了便是小圈子里的小圈子。即便作为AVG，《虹色旋律》也显得过于"重"。超长的游戏流程，号称70万字的剧本，多达四位女主角，无一不说明制作人对作品的重视。但这种重视和玩家对作品的本能反应却不同。在这个快餐时代，如何去触碰玩家心灵深处的情感，只靠以上这些是不够的，这也注定作品的小众地位。

确实，游戏不一定要表现现实。游戏可以超越现实，甚至反抗现实，但绝不能低于现实，不能荒唐、苍白。高三女生不上课出去谈恋爱，家长们则一个比一个开明，对陌生人也毫不设防，



66RPG另辟蹊径，尝试走草根路线


并不是编辑缺乏想象力，但题材的限制让剧情缺少发挥空间



对66RPG而言，如何将精品游戏"手机化"可能是下一步的计划



故事中的所有女性都投怀送抱，你所需要做的只是“接受邀请”，不由让人怀疑主角的家庭地位和身份背景



据说这所学校的原型是策划者的高中。但当代语境下，将之描写成少男少女的伊甸园总有些违和



为了表现苏兰若的聪颖，编剧让她在没必要的时候充当百科全书

剧情中常常流露出反常识的虚假。故事里，主角胡乱碰到一群投怀送抱的女人，女学生离家出走和主角搞伊甸园，大姐头带主角泡夜店喝酒接吻。要真有这等好事，中国大龄剩男剩女将不再需要发愁。

从游戏中的剧情不难推断，这些桥段并非来自现实生活，而是编剧“通关游戏无数”之后绞尽脑汁刻画出来的。苏兰若纠结在过去和捐血病人的恩情中，沈惜月因为父女矛盾和男主角回家同居，这些情节显得为了矛盾而矛盾。最后，苏兰若和病人家属和解，沈惜月回到自己家里，看似万事大吉，实则过分的善良反而显得虚假。既然游戏中的世界如此纯洁，故事开始的那些矛盾到底是从何而生的呢？结果就是故事平淡无奇，无法打动玩家。加上对话中过分彰显人物，苏兰若、林宁甚至毫不重要的医生护士都会突然迸出一些奇怪的比喻和知识，让剧本再次降格。

在美术方面，画风日系的同时，场景中又充满了中国特色。中学的学制、城市的生活方式都显现出中国当代的现状。无论是将日系画风加在几个中国学生身上让他们集体“染发”，还是把纯洁的爱情放在人与人之间，都有种说不出的违和感。

单从作品来说，《虹色旋律》缺乏主题，叙事风格过于中性，只是对事物单纯、刻板、缺乏新意的描述。除了爱情之外，作品空洞无力，更像是臆想出来的产物。也许制作人和玩家都很宅，但AVG玩家又过分挑剔，他们需要能满足自己需求的作品，面对早已成熟且商业化的日本作品，国内寥寥几部作品难以顺应市场。造成的结局是《虹色旋律》进步很大却依然无人问津。

换一个思路或者别有洞天

和当代中国很多单机游戏一样，这类作品的症结所在，是一群生活在二次元世界的制作人，满脑子都是《战神》、“大菠萝”或日式校园恋爱游戏，并且自以为将之复制粘贴到国内便能大受欢迎，诸如“我要做一个中国的‘最终幻想’”这样的豪言壮语常常不绝于耳，殊不知没有根基的制作总是画虎不成反类犬。新世纪的第二个十年眼看过半，单机圈二三线制作小组多半寿命短暂，其制作理念，设计水准也原地踏步，这一症结从AVG圈便能看得很清楚。毕竟AVG游戏对软硬件技术的要求是所有游戏类型中最低的，即使如此，国内制作组也没能在这方面有所建树，可见我们落后的绝不仅仅是技术，更是制作人与玩家之间的脱节，是游戏世界与现实世界的脱节。郭敬明还知道他的时代里少男少女喜欢什么，而现在说到校园男女生，我们脑海里只剩下了女神傍高富帅，屌丝看苍老师之类的闹剧画面。想在负能量满满的暴走漫画图景中靠一个浪漫故事打动玩家，实在太难。

近年来经济不稳，伴随着国内就业竞争激烈，青年人的压力越来越大。在现实的种种压力和不满下，相信爱情变成了自欺欺人。小小的《虹色旋律》试图用明亮的画面和风格展现童话般的生活和恋爱，传达人与人之间的和解，刻画一个经济发达、社会稳定的海滨城市乌托邦。然而这虹色的空中楼阁没有根基，造成的结果是很多玩家的直接漠视。

但没了《麻雀要革命》，我们还有《爱情公寓》和《小时代》，有微电影，有豆瓣和天涯各种文笔粗糙又人气满满的长贴，有调侃中的爱情观，有对青春和理想的另一种解读。它们可能很粗浅，但在时代下很受欢迎，用一句话来说就是“接地气”。如果我们那些清高的单机制作组能够弯下腰去了解了解“民间疾苦”，将价值观与之靠拢，也许反倒是一条破局之道。《仙剑奇侠传四》在《鬼吹灯》风行的时代玩了一把盗墓，其实有不错的效果。时代的潮流难以逆转，只能顺应。看似妥协，但这很难说不是事实。

66RPG就在这方面进行尝试。在经历《永夜幻想曲》败北之后，他们将战力集中在对GALGAME游戏编辑器“彩虹文字游戏制作精灵”的发展上，推动玩家自行制作剧本，内容集中于当下流行的宫斗、文字推理等题材。玩家利用他们的游戏制作工具自行制作游戏成功后可以轻松将之移植于网页和安卓平台，并在微博上推广。目前编辑中的游戏包括同人、原创题材，还有对国内科幻作品的改编，甚至高考作文的游戏版。虽然很难说“彩虹”系统足够成熟，但它针对国内现状走接地气的草根路线，不失为一种选择。

话说回来，国产单机之路总是说起来简单走起来难。国内的游戏小作坊能否做出游戏是一回事儿，能否将之发行又是另外一回事。《虹色旋律》和多数小制作一样，发行之前有一场与单机萧条现状惨烈的战争，而战争背后失去的只有时间。我们玩到的，其实是三四年以前策划的游戏。对于这样一款游戏，能够发行已足够值得我们尊重，实在不能再要求更多了。



妹子专属汉子别碰 一大波女性向恋爱手游来袭

■内蒙古 兔二呆

日式手游总会混进去奇怪的东西。这不，一款名为《鸽子男友》的BAL（boys and love's game）手游很是让人惊异，游戏中的主角并不是各色的花样美男，而是各种俊美的——鸽子。你没看错，的的确确是实实在在的鸽子。灰鸽子、白鸽子、花鸽子，甚至还有各种俊俏的鹦鹉登场。而作为一款BAL游戏我想不必对游戏目标进行说明了，但看着各色面瘫鸽子我还是忍不住要大声说出来：玩家依靠提高好感度来攻略自己中意的“帅鸽”是游戏的终极目标。

咦？阅读的姿势好像有点不对，我们来换一个正确的阅读方式。先来看看这款游戏的故事背景：圣鸠学园的学生和老师不小心喝下了神奇药水，于是都变成了鸟类，从开始的尖叫和混乱到逐渐接受糟糕状况，爱恋的萌芽也悄然生根。虽然这设定煞有介事，但是和鸟谈恋爱还是让人感觉有些惊悚，究竟谁才会玩这种奇怪的游戏啊？

鉴于这些鸟的前身都是帅哥，所以当然是女生会玩啊。

恋爱对女性的吸引力更大

作为一个男生，我绝对不会主动去玩这么“萌萌哒”或“斯巴达”的游戏，显然这款游戏的用户群定位并不是男性。

人类从幼年开始性别差异就已经凸显出来，女孩玩洋娃娃过家家，男孩摆弄飞机大炮。照顾洋娃娃当然能得到满足感，飞机大炮在互相碰撞中也能绽放出战斗快感。由于社会分工、历史传统、文化习俗等原因，对于女性而言恋爱成家生儿育女是主流的公共价值观，抢夺资源的



网络文学的女性恋爱幻想市场早已成熟，并且早已拥有了各种流派



《恋学院》盈利方式类似国内网络文学，想继续看故事就要花钱

差事交给男性就好了。鉴于此，男性的幻想主题往往是对资源的抢夺和占有，恋爱则是女性幻想的主题。比起换装、三消、音乐游戏，恋爱才是女性玩家更想要的。在一个对日本500名20到30岁未婚女性的调查结果中显示，有九成女性有过恋爱幻想，可见市场是很大的。然而在以男性为主导消费群体的游戏市场，女性恋爱游戏这个题材会将男性玩家完全推开，所以开发制作有风险，不过随着手游开始市场细分化，如今这块美味的蛋糕越来越引人注目。

将恋爱幻想实体化

光是脑补着实无趣，如果恋爱幻想能以某种形式实体化，那么这种美妙的恋爱体验会更加畅快。在其它平台女性恋爱幻想题材的作品早已经成熟，从电视屏幕上宫斗剧、偶像剧、穿越剧的火热程度就可以看到女性对恋爱幻想的迷恋程度有多高。《来自星星的你》火了啤酒和炸鸡，《宫》系列更是将女性穿越型恋爱幻想发挥到了极致，《终极三国》系列让校园恋爱幻想变得更加有趣更加无厘头。而在小说领域也不乏大量受追捧的恋爱幻想主题，YY无极限的“玛丽苏”、女性向同人作品、各种现代都市网文都受到追捧。各大网络文学站点的女生频道上不乏点击率和收藏数极高的作品，郭敬明的《小时代》系列从小说到电影更是这个题材的商业巅峰。动漫作品除了大行其道的宅男向作品外，女性向作品虽比较小众，但绝对流行，甚至主流动漫中也要照顾女性漫迷而刻意加入恋爱元素。



《鸽子男友》中“帅鸽”的前身是真正的帅哥，作为男性果然还是无法接受这个设定



《花样少年：恋爱学院》是一款与美少年共度学生时光的BAL游戏



动漫产业发达的日本是女性向恋爱手游的先锋

剧集小说都是被动观看和阅读，近乎于零的互动性让体验感大大降低，而游戏最大的特点正好就是交互性。不过传统游戏很难引起女性玩家的兴趣，必须为女性玩家特别设计游戏。像“牧场物语”系列除了有正统的男孩为主角的版本，同时也会有以女孩为主角的版本。和男孩版一样，女孩版里女孩除了经营牧场之外也可以去攻略心仪的男孩们，国产的“明星志愿”系列里面除了允许玩家作为经纪人将女孩变为女神之外，也能以经纪人的身份帮助帅哥成为男神。

传统平台上的女性向恋爱游戏已经比较成熟，在手游领域也出现一些试水作品，上文中介绍的《鸽子男友》就是一例，这种题材方向非常值得手游借鉴。但是借鉴不等于复制，抄袭、过度借鉴、破坏性开发会毁掉这块处女地。所以，女性恋爱幻想题材虽然有前景，但如同真正的恋爱一样，心急吃不了热豆腐。

手游让随身恋成为可能

手游有别于传统平台最大的一点就是便携性。人手一部PSPGO对于城市中的年轻人而言并不现实，但如今人手一部手机却是事实，智能手机的普及给手机赋予了更多的功能和意义。在开发女性向手游时，便携性的特点必须被考虑进去。比如《废柴男生：培养很帅》就是一款女性向恋爱幻想的放置型手游，女性玩家扮废柴男的经纪人，一步一步将废柴变为男神，其中自然可以与男神确立恋爱关系。游戏利用碎片时间扩大用户群体，同时锁定女性恋爱幻想题材探索这块处女地，既给女性玩家营造出一个培养感情的环境，又允许游戏角色相恋。当“逆光源氏计划”（女性以理想男性伴侣为目标从小培养男孩的计划）与恋爱幻想相遇，产生的恋爱效应呈指数级增长。

另外，早期日本名为“拓麻歌子”的电子宠物游戏也值得借鉴。游戏读取手机时钟，不同时间发生不同事件。比如到了中午你的虚拟男友就会邀你共进午餐，通过这种简单手法让时间感、现实感体验增强。LBS（基于位置服务）功能可以让现实世界地点的变化反馈到游戏中，二维码擦肩等功可以让不同手机之间引发互动，让争风吃醋成为可能。摄像头可以拍出虚拟与现实世界相结合的照片，配合社交网站上传照片功能，在旅游景点与虚拟男友拍一张卖萌照发到“脸书”上也是乐事一件。巧妙搭配这些移动元素可以变化出无数种玩法。掌机平台上的男性向游戏《爱相随》就是一个现成的模板。既然当年的《心跳回忆》可以推出女性版，那么直接山寨一个女生版《爱相随》也是不错的选择。当然内购也要做得格外留心，紧贴住恋爱体验的主题。例如允许购买衣服改变男友外观衣着，购买礼物送给虚拟男友等效果远比《恋学院》那种“付费才能解锁后续剧情”的思路好得多。

总之，女性向游戏在其它平台很成熟，手游有大量经验可以借鉴，玩法花样多变的同时，核心依然离不开便携性。手游加上恋爱幻想，让随身恋成为可能，游戏题材对路，游戏更加好玩有趣，一定会吸引大批妹子。

结语

“女人小孩的钱最好赚。”这的确是一个永恒的真理，如今随着社会的发展和时代的进步，女性的经济自由和经济实力大大提升，部分女性群体的消费能力远超男性，而且女性感性消费远比理性消费要强，真是发起飙来比魔鬼还疯狂。如今女性日渐强大的购买力让游戏厂商既兴奋又眼红。随着手游的急速发展，嗅觉敏锐的商人们已经闻到移动平台上女性恋爱题材游戏的诱人味道。

不过，女性细腻的心是很难用传统手游短平快的思路来打动的，对于恋爱这个比较细腻温润的题材而言，低俗营销之类的炒作手法会遭到厌恶。虽然这是一块诱人的蛋糕，但放慢步子，用恋爱的步调来打动女性玩家，这或许会更加有效。

《小苹果》这样的作品根本不应该在宅圈以任何一种形式出现变种以及传播空间，因为彼此逼格不同。最近出现了一种观点，鼓吹本土宅文化。喷各种国外的宅向平台，从2CH到K岛，甚至出现了NICOVIDEO不如AB站的言论。

《小苹果》在宅圈发生那么大的化学反应完全是出乎意料，说是本土文化的逆袭我不反对，让传统宅产生抵触心理也是情有可原，但真要深究它的审美价值和艺术价值……我觉得吧，说这话的人不仅脑残，而且矫情。

一个“小苹果”引发的连锁反应

■策划 大众软件编辑部

编者按

一篇《从〈烂苹果〉到〈小苹果〉看中文宅文化圈的堕落》的文章在微信与微博上引发了广泛讨论，不同作者从不同角度表达了宅圈的看法，文章仅代表作者观点，大软作为一个平台，摆出各家观点，鼓励不同声音。相信通过这样的交锋，真理能够越辩越明，读者也能通过自己的思考找到的答案。



从《烂苹果》到《小苹果》看中文宅文化圈的堕落

■上海 介错人

作者最近琐事缠身，近这两天在跟朋友交流时才知道自己Out了，居然才发现一首名为《小苹果》的广场物歌曲在一个月内迅速蹿红。跟影视圈的朋友沟通过才了解这首歌的背后推手为乐视影业，《小苹果》作为乐视原创电影《老男孩》主打歌曲自然也成了造势活动的一环。

笔者还是挺喜欢乐视最近那部《归来》，这次就不拿煤老板开黑了。小苹果走红的成因很多，比如四四拍的节奏，跟最炫民族风一样都是动次打次动次打次简单的旋律，节奏感强。幕后营销团队拉来一堆美女搞舞步教学，搞各种舞步视频，还在二三线城市的广场舞大妈中进行有计划的推广都成为了这首歌爆红背后的玄机。

二次传播的过程中总也少不了宅男的影子。宅圈在这两年推红了不少本土的东西，从蓝猫到葛平到金坷垃等等等等。国内最早开始玩恶搞视频的风气可以追溯到2008年左右日本流入的《最终贵畜蓝蓝路》，此后舶来的恶搞素材越来越多，包括创价学会、比利海灵顿哲学系列、盐娘伯方、Enoch“大丈夫、问题**ない**”、以及《帝国的毁灭》元首系列。

说到元首系列，部分新宅男可能不大清楚最先在全球恶搞元首系列的是日本人，笔者清楚地记得大概在2007年左右，因为《School Days》最终话放送赶上了少女用手斧杀死父亲的社会事件，于是换上了各种风景视频，因此“Nice Boat”梗在彼时宅圈红极一时。11区当时有宅男用《帝国的毁灭》中这段经典桥段的恶搞表达了自己心中的不满，其

中甚至出现了用“Nice Boat”相互打招呼的恶搞，另外元首说“羽入是我老婆”的梗也是原自这段视频。在全球热潮退去之后，中国宅男才开始疯狂玩别人玩剩下的东西。

中国宅男在Web2.0时代之后迅速扩张，从最初的内容为导向，按动漫、游戏类型做划分的核心社区山头林立的时代进入了强社交的时代。在这段时间百度贴吧、AB站以及新浪微博以及S1一家独大都为宅男社区的合并为起到了不小的贡献。这种趋势其实本应成为一桩美事，但合并的过程往往不是比拼谁资历深，谁看过的作品多，谁游戏技巧NB，而是拼谁的嗓门大，小弟多。

在论坛时代，菜鸟进入一个相对封闭的宅向社区，是要夹着尾巴做人，成长为大虾后方有发言资格的。现在这种壁垒在被打破了，小孩在论坛时代之后。一群打着二次元旗号，品味、审美和逼格都没上来的90后，以及大量看了点《日和》《银魂》，只会解构严肃概念、开脑洞、起大哄的小屁孩也开始自称为宅。

在AB站菜鸟和大虾可以发布同样权重的弹幕。肯拉下脸来反复在视频中刷无脑发言弹幕的菜鸟刷出来的梗比不肯拉下脸刷弹幕大虾的发言更有传播力。比如如果放在论坛时代，NTR这个概念肯定不会遭到滥用。NTR为日语“寝取り”发音的首字母缩写。在原本在日语语境中，意为通过性交为手段虏获对方的男女友或妻子丈夫的心。这个概念除了强调存在性交行为，还必须让对方全身心地为自己所虏获且开始排斥原本的情侣。但在弹幕站稍有劈腿暧昧的倾向就有一大波脑残弹幕狂刷NTR。宅圈的分支，所谓的二次元没有随着人丁兴旺而繁荣，而开始走向劣化，之前是拼高雅文青式的长文，格式规范的剧情分析长文，现在的宅juan除了抖机智就是拼低俗恶俗，我“有病”我光荣。

只曾几何时，泛二次元与ACG是同一个概念。即便是玩不起家用机游戏的屌丝人群往往也会下个游戏机模拟器或者PC玩玩某些日式RPG，Gal游戏，再不济也会关注游戏新闻。不像现在AC和G却开始分道扬镳，二次元开始逐渐从ACG概念中分化。作者看到动画弹幕中出现有人见个粉毛角色就刷“猫小萌”时简直想要掀桌。所谓的新兴“二次元人群”对作品的鉴赏品味、鉴赏角度本来也不入流，在游戏品味上不去也再自然不过了。

任何一个圈子中传播力高的东西都是欢乐向好玩的东西，在一个小圈子中。这种情况不会得到放大，大家关注的重点还是自己热衷爱好本身，在这类论坛上有价值的美容和没价值但有趣的恶搞会呈现一个平衡。但在微博或者其他社交网络中后者显然被放大了。那些“不务正业”热衷恶搞的大虾开始声噪一时。当然了，媒体也要根据当下社会热点进行选题策划，这无可指责，但对于整个宅圈来说，这并不是一个正确的信号。为了争取更多的伪宅、民间人（呃）大虾们不再专注宅文化本身，恶搞的题材也越来朝本土化、“三次元”方向偏。

宅圈不再“优雅从容”，除了过于功利还有各种叛逆。对于针对三次元的恶搞，日本也有很多。这些都是宅男自己发觉自己捧红的概念，并不含有迎合资本炒作的情况，也很少发生态度的逆转。而国内的情况则不尽如此，在最初恶搞蓝猫的配音演员葛平之时，宅男是带着恶意的。彼时广电总局禁止海外动画节目的引入，而蓝猫这种三流、依然以小动物为主角、制作粗糙低幼向作品一家独大，顶着各种殊荣自我感觉良好，自然成了宅男的攻击目标。只是攻击到了最后却转变成盲目的崇拜，搞不清自己最初的本意。这种反话说到最后迷失自己跟百度“李毅大帝吧”的情况有些类似。最后视频作者的狗Hank和葛平双双成名举办了演唱会，然后一帮宅男宣布自己是双方的粉丝。

有人说葛平在面对曾经恶搞自己的群众保持善意并接受这种恶搞，所以粉丝做得理直气壮。怎么说呢，网络被恶搞的红人走红之后都会正面面对自己的人气，李毅、元首的扮演者、德国BOY、以及魔兽世界被删光装备暴走的美国男孩包括葛平。这没有必要无限拔高，刻意强调这点反而有追星族给偶像找注脚的嫌疑。曾经的Otaku是最鄙视这类人的。

宅男圈子情感起伏不定除了由恨生爱，也有由爱生恨的一面。所谓宅男圈子的“自干五”群体相当多，洗地在宅juan目前作为一种天然的政治正确而存在。对于为何成为自干五，阿宅门有着统一的说辞，无非是自己曾经如何右过最终被公知恶心成自干五。这个论点作者不能也不愿过多深入，被“恶心”过怎么也不能为走向极端成为彻底洗地，搞两个凡是，遇上社会热点事件憋足劲找辟谣点当作借口。尤其是他们明明同样预设了立场，偏偏好意思标榜理性客观中立一样诡异。

回到主题，《小苹果》这样的作品根本不应该在宅圈以任何一种形式出现变种，以及传播空间，因为彼此逼格不同。日本宅男传播的东西至少是不带任何标签的，还没有堕落到以审丑为荣的地步。最近出现了一大拨人，鼓吹本土宅文化。喷各种国外的宅向平台，从2CH到K岛，甚至出现了NICOVIDEO不如AB站的神论。怎么说呢，每每想到语言壁垒的存在让宅圈还能一片净土，作者便深感欣慰。



你吃你的苹果，我数我的星星

■浙江 木然

我了解《小苹果》是从AcFun开始的，而且刚开始听的还是安蕾尔的翻唱而非原版，说实话，歌词方面没有什么营养和内涵，也不如早先的《最炫民族风》带感。当时我还在听另一首歌，也就是号称“A站第一天团”的OneRepulic出品的《Counting Stars》（亦称“数星星”）。

说到这里大家可能觉得我浑身都散发出一种“闪开，我要装逼了”的感觉，但我要明确地说，不是的，尽管我追英剧和美剧、听外国歌、喜欢索尼、

在Steam上玩正版游戏、认为DOTA2比LOL高贵、偶尔发点小清新范儿的杂文或影评；但相信我，我也有俗不可耐的另一面：我也会用四川话把《谢谢你的爱》唱成《爆刘继芬》，也会跟着A站的基佬们刷两个女朋友或者大唐无双的梗，也会看着各种各样的KUSO和MAD乐不可支，而且跟大多数宅男一样，我是个无可救药的抠脚大汉（输入法暴露系列害我"抠脚"打了好几次）。你说我有什么资格装逼？我说你们这些动不动就扣帽子的，不要老是想搞个什么大新闻就把别人批判一番，我什么宅男没见识过？大软的8神经，比你们不知高到哪里去了，我给他谈笑风生！

咳咳，打住，再作死我的快递就到了。一直以来我都是个逼格比较高的人，也不怎么受人待见，不过经过我的努力改善，还是成功地融入了群众，起码在表面上是这样。放在以前，室友要是在我面前放《小苹果》这种歌，我的第一反应肯定是"这特么的什么玩意儿"，然后以一个富有音乐和文学素养的文艺青年的身份批评他们的艺术品味，再感时伤怀地发表一些华语乐坛日暮西山之类的言论，这样做的结果有两个：一是逼格瞬间提升几个档次，二是跟室友肛正面然后死于人民战争的汪洋大海。

一般来说，涉及到逼格的话题都是雷区，一个不小心就是万劫不复，所以就算我知道《小苹果》火得不怎么正常也不会主动去喷它，最多跟别人吐槽吐槽这调子跟《最炫民族风》有几分相似，或者无意识地跟着唱两句，至于拿自己爱听的歌跟它比……还真没什么必要。每个人都有自己的品味和圈子，所谓萝卜白菜各有所爱，比如王老吉和加多宝的广告，一个是"不是所有的红罐凉茶……"，另一个是"还是一样的包装一样的味道……"，虽然两边员工经常上演全武行，但还从来没听说过喝王老吉的和喝加多宝的掐起来，顶多就是吐槽一下对方的口味（友人经多次试验，声称还是有区别的）奇特，比较一下两者的不同罢了。

《小苹果》在宅圈发生那么大的化学反应完全是出乎我意料，说是本土文化的逆袭我不反对，让传统宅产生抵触心理也是情有可原，但真要深究它的审美价值和艺术价值……我觉得吧，说这话的人不仅脑残，而且矫情，因为无论是歌词、曲调、MV，《小苹果》都让我产生了生理上和心理上的不适感，主唱筷子兄弟本来是靠着"励志""青春""怀旧""梦想"这些关键词搏出位的，为什么到了《小苹果》这儿，就只剩下一个"搞笑"呢？当初我听着《老男孩》，被他们声嘶力竭的唱腔感动得泪流满面，还有后来的《父亲》，也是成功地唤起了观众对于成长与感恩的思考，再看现在的《老男孩之猛龙过江》，就算带着明显的商业气息，但是出于对《老男孩》的怀念与敬意，我原本也是想支持一下国产电影的，而《小苹果》的出现却阻止了我迈向影院的脚步，让我开始怀疑制片方这种为营销而营销，为炒作而炒作的居心，如果原先我只会在看过电影后才对筷子兄弟失望，那么现在，我已经开始失望了。

严格来说，我充其量只是个伪宅，真正的宅圈我进不去，也没打算进去，在宅圈的边缘做一个围观群众，对我来说已经很满足了。不过我很理解这些真宅对《小苹果》"入侵"的担忧，其实也就是害怕自己圈子的异质化。喜欢《小苹果》的人太多，从小屁孩到广场舞大妈到处都是，当中还有相当一部分现充在起哄。这些群体造成的影响，在不断地向这个圈子的核心施压，结果不是同化他们，而是逼迫他们抱得更紧，缩得更小。众所周知，任何小圈子开放化，接纳更多的人加入后，它的性质、宗旨和氛围都会发生极大的改变，这一点贴吧、豆瓣、A站都是前车之鉴。逼急了反弹一下，这是人之常情，如果把他们捍卫自己圈子的说法当作是高贵冷艳、固步自封，未免也太不近人情了。

为什么在日本，这样的情况就比较少见呢？这其中比较重要的一个因素，就是他们不仅社会阶层固化，连社会群体也相对封闭。在2ch上不只一次地看到宅嘲讽现充，一口一个"现充爆炸吧"，可以说是充满了阶级仇恨。宅和现充之间壁垒分明，很少出现"宅的现充化"或"现充的宅化"，也就是AcFun上经常说的"我们中出了一个叛徒"。再加上日本堪称全球数一数二的ACG文化市场，间接导致了宅的购买力与社会地位（至少他们自己认为）的上升。他们之所以有足够的安全感，不会像国内宅那样因为"外来物种"的入侵而害怕，是因为他们拥有一个完整、庞大、相对封闭且富有凝聚力的生态系统，对于外界，他们可以做到互不干扰互不侵犯，摆出一副"你吃你的苹果，我数我的星星"的架势。

针对目前《小苹果》引发的种种争论，我的看法是，也许中国的宅文化还没有到达成熟期，尚处在求同存异的磨合阶段。如果有朝一日，本土ACG市场也成了大气候，到时我们再讨论什么是阳春白雪什么是下里巴人，用更多理性的声音去证明：天下漫友是一家。



《小苹果》招谁惹谁了

■安徽 Narcissus

这两天看到一篇文章大谈中国宅圈的堕落，盛赞日本宅圈的美好，以此为导火线，中日二次元孰优孰劣这个老生常谈的话题再次浮出水来。

这两年中国本土宅文化发展起来，诸如此类的话题就总是一遍遍翻炒："起点写手和日本轻小说作者到底谁的收入高"成为轻小说论坛的热帖；《知音漫客》和《少年JUMP》的销量也可以拿出来比较了；游戏论坛的玩家们不再争论索尼和任天堂

主机谁的销量高，而是对着腾讯的财报思索着今天应该黑哪个手游；几年前当新番动画刚刚被正版引进国内视频网站播放时，还有人大骂翻译组自甘堕落当狗腿，号召团结起来抵制，到现在，在线观看与下载党的比例已经大大地发生了逆转……

——而我以上这段话则可以被扣帽子定性为“中国自干五”，只要是说中国好就是自干五，这已经成为许多人的逻辑基础。

《小苹果》的歌我听过一两次，只论这首歌其实没什么不着调的地方。但《小苹果》的流行其实不是偶然。就像很多人了解的那样，《小苹果》的背后有优酷、乐视，有《老男孩》的电影造势，有营销炒作的痕迹。按阴谋论者的说法，《小苹果》流行就和当年“妈妈叫你回家吃饭”一样，是一个有计划的营销方案，在这个方案背后自然就涉及到商业利益，它对电影的宣传作用显而易见。7月10日《老男孩》正式上映，首日票房2600万 场均甚至赶超当日的《变形金刚4》。取得如此成绩《小苹果》可谓一大功臣。

按以上的演绎，《小苹果》和宅本应该是没有半毛钱关系，怎么就突然被塞到枪眼上来了？似乎是以《小苹果》为素材的恶搞作品出现在AB站等宅人相对聚集的场所，引起了一些人的不快。宅们铸起高高的城墙把自己圈起来，还是遗憾地看到了一两眼自己不想看的东西，于是感叹道“外面的世界果然污秽不堪”。可是宅里面的世界呢？人家筑起高墙“不是处男不让进”，我也不知道里面是个啥样了。

要对宅做个定义真的很难，但无论如何，中国的宅圈在很长的时间里都处于依附的状态。国产动漫游戏的文化影响力实在有限，于是日本的舶来品成为一代宅人长久的精神食粮与创作素材。但怎么没有人想想，这种依附状态是为什么产生的？欧美也有宅圈，为什么并没有产生对日本这么严重的依附，人家有《南方公园》《飞出个未来》，有漫画超级英雄，还有世界级的游戏产品，连变态绅士玩的都是自家产的《彩虹小马》。中国ACG宅圈怎么不能发展自己的原创，没人规定必须跟着日本的屁股走。只是中国商业动漫一直不争气，才让中国宅圈玩别人剩下的好多年。

对日式ACG文化的长久依附让许多人形成一种印象就是：“喜欢日本ACG文化＝宅”。那么现在，一个《小苹果》为什么会挑动日宅的神经？其实，这种焦虑情绪的本质，是对话语权旁落的抓狂。就像上面说的，中国ACG宅长久受日本宅圈的影响，所以在当年如果有人了解日宅文化较多（比如他会日语、或者有较好网速搬运视频或资源、或者比较有钱入手正版游戏动漫），那么就可以掌握国内宅圈的话语权：“老子弄来了高大上的东西，这些才是尔等应该跪舔的。”

这样的话语权掌控屡试不爽，一方面日本有成熟的商业环境，能够火起来的作品本身都有一定的质量，另一方面信息不对称国内又没有原创力量导致国内宅对日本ACG马首是瞻，“日宅中的精英”就这样取得了无可辩驳的话语权，从当年的平媒到当时的网站无不如此。

掌握话语权的快感实在太美好了，而且非常容易上瘾。然而现在时代变了，中国宅圈有了越来越多本土的原创内容，有了自己的口味风格，慢慢开始脱离日本影响。对日宅精英来说，他们的话语权就这样失去了，他们发个“高大上”的东西出来再无人问津，他们的好恶评判也不再受人重视了。于是他们就像被时代淘汰的老人那样在那边絮絮叨叨地感叹什么“世风日下”“时代堕落”云云，想想日本现在风光不再的游戏产业里某些制作人酸溜溜的发言，还真是遥相呼应呢。所以各位看官发现这样的言论也都宽容一点吧，想想当年呼风唤雨的人现在被踢到非主流角落里这种落差感，就不要再落井下石了。

当然，在中国原创群体中也不乏极端，比《小苹果》低俗恶趣味的东西多了去了。更为可悲的是，许多试图进入宅圈的商业资本不但没有负起基本的文化责任，还以放大负面能量为荣，以低俗内容与负面营销为豪，这更导致中国宅圈的原创水平一直烂在锅底，即使有好的作品也没有版权的保护。创作环境的恶劣，商业资本的急功近利再加上宅的自我封闭，才导致了现在的情况。这不是宅圈堕落的问题，而是一个复杂的问题，说白了，现在的我们是在还多少年前前辈们欠下的债，就像现在各大城市的雾霾一样。

最后想说，一个真正文化繁荣的国度应该是什么样的？是只允许一种价值观，只容忍一种艺术形式吗？至少我不这么认为，我更希望那是百家争鸣的，是“宽容”的。我可以不选择宅男的生活方式，但如果有人选择过宅男的生活，我至少选择尊重他的选择权力，毕竟那是他的选择。喜欢《小苹果》和喜欢《烂苹果》为什么变得有了高低贵贱之分，是谁定的标准，是谁下的判断？这根本是个伪命题，就像“中餐和西餐到底哪个好吃”这样的问题，如果你问一个从来没有吃过西餐的人，他回答“西餐好”可能纯粹只是因为他30年间吃腻了中餐，而根本不是因为他真的觉得西餐好吃——因为他根本连西餐都没吃过呀。引用这样的回答去证明西餐好，能够站得住脚吗？

现在是一个信息爆炸的时代，信息的产生速度已经快到足以让人疯狂。已经没有人可以做到“知天下事”，因为天下事实在太多太丰富。面对每天都蜂拥而来的信息，我们能做的就是为自己划出边界，有选择地接受和处理信息，否则根本无法生存。而各种各样的圈子就是最好的筛选。既然选择某个圈子，就在自己圈子里好好生活吧，隔圈如隔山，何必自寻烦恼呢。



头牌新闻

英特尔极限大师赛深圳站比赛精彩落幕

■本刊记者 Joker

2014年7月21日，广受全球游戏玩家和电竞精英关注和喜爱的第九季英特尔极限大师赛（Intel Extreme Masters，以下简称IEM）深圳站比赛落下帷幕，来自韩国的Taeja在《星际争霸Ⅱ：虫群之心》决赛中击败了同伴Solar成功夺得冠军，《星际争霸Ⅱ》前四名选手在获得高达18,000美金奖金的同时，还获得了暴雪嘉年华全球总决赛的入场券。中国香港的Amaz获得了《炉石传说：魔兽英雄传》的冠军，来自中国的WE战队则获得了《英雄联盟》比赛的冠军。

在本次的《星际争霸Ⅱ：虫群之心》决赛中，来自韩国的选手Taeja、Jaedong、Solar以及来自中国的Jim齐聚四强赛，值得高兴的是，这也是中国选手在《星际争霸2》相关赛事历史上取得的最好成绩。



英特尔公司中国区产品市场部总监杨彬先生

另一款非常受关注的游戏《炉石传说：魔兽英雄传》的16支参赛队伍，经过第一、二天激烈的小组赛，由Amaz及Azeri进入决赛一决胜负。最终，来自中国香港的选手Amaz凭借99%的实力和1%的运气，在关键时刻夺得冠军，并获得4000美元的冠军奖金。

值得一提的是，作为本次分站赛的表演赛事，《英雄联盟》的对决是在两支顶尖的中国战队EDG战队与WE战队之间展开，经过3局激烈的角逐，EDG最终不敌WE的攻势以1:2的比分被击败。冠、亚军则共同分享总额5000美元的赛事奖金。此外，WE战队明年还将会代表中国参加IEM9世界总决赛。

晶合热点

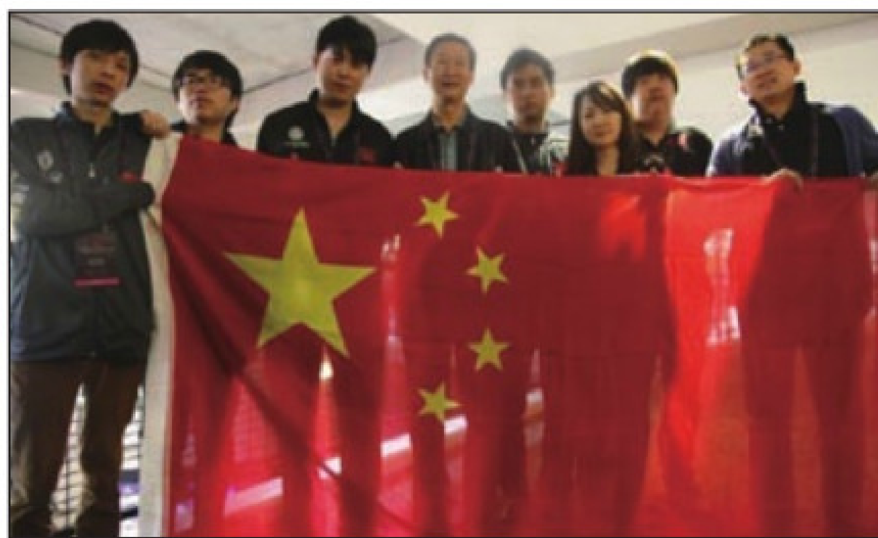
微软裁员风暴 XBOX欧洲部门或75%离职

外媒报道，微软已经准备关闭负责制作原创节目的XBOX娱乐工作室，让XBOX ONE更多考虑游戏本身，同时有消息称：微软会大幅调整XBOX的欧洲部门，最高可能会裁掉75%的欧洲部门员工。根据MCV的报道，就算留下的25%员工仍然会参加一个再就业计划(Re-application process)，这意味着未受影响的员工也不是高枕无忧。

微软官方确认了XBOX欧洲裁员的消息，但其并未透露具体的数字，并表示这次裁员不会影响在9月份13个欧洲国家XBOX ONE的发售，两家微软旗下的重要游戏工作室Rare和Lionhead也不会受到此次裁员的影响。新任CEO萨提亚·纳德拉(Satya Nadella)目前仍没有表现出对游戏部门的明确态度。

国家体育总局领导亲临TI4现场为选手加油

2014年7月20日，国家体育总局体育信息中心党委书记闫平与电子竞技项目部负责人付斌亲临西雅图DOTA2国际邀请赛的正赛现场为中国选手打气，预祝各战队能够获得好成绩。



闫平与iG战队众人

截稿之时，中国战队VG与NB已经顺利会师决赛，同时8强中有5支中国战队也彰显了我国在DOTA2项目上的强大实力。

《生化奇兵》获最权威认证上世代最佳游戏

2014年7月美国著名游戏杂志GameInformer举行了一次活动，邀请35位游戏开发人员，请他们评选出自己认定的上世代主机(PS3、XBOX360、Wii)上的最佳游戏，最终统计结果显示《生化奇兵》初代获得了其中9位人士的最佳认定，成为第一名，而如果以系列全体作品来算，第一的“神秘海域”系列合计共有12票，除此之外获得主要票数的系列游戏包括有《蝙蝠侠》《荒野大镖客》《旅途》《辐射》《上古卷轴》《使命召唤》《最后生还者》以及《侠盗猎车》。



在制作公司方面，顽皮狗凭借《神秘海域》和《最后生还者》成为工作室中的票选第一，其次是Take Two，再次是Betheda，微软和任天堂。Wii上入选的游戏基本包括《超级银河马里奥》和《塞尔达》，获得支持数前四的独立游戏分别是《旅途》《地狱边境》《花》和《时空幻境》。

头牌新闻

畅游王一：GAME+坚信端游精品化趋势不可阻挡

■本刊记者 Joker

2014年7月16日举行的畅游GAME+新品发布会上，畅游集中发布了旗下9款端游新品，既涵盖了畅游自研的《轩辕剑7》《蛮荒搜神记》等作品，又包含《神佑》《炽焰帝国2》《魔剑英雄》等代理产品，发布数量为历年之最。

畅游邀请了《神佑》制作人韩在甲、《炽焰帝国2》制作人李相润等亚洲顶级游戏制作人以及雷蛇、Nvidia等品牌合作商现场演讲，共同为玩家开启今夏首场“游戏盛宴”。



畅游游戏事业群总裁王一：坚信端游精品化趋势不可阻挡

发布会一开场，畅游游戏事业群总裁王一正式阐述了公司未来的端游产品战略规划。他表示，畅游GAME 的起点是2012年的“GAME 畅游次世代发布会”，而本届发布会则是GAME品牌的又一次“亮剑”。早在2012年，畅游就坚信网游市场的精品化和大作化趋势不可阻挡，畅游GAME 的目标就是要做一个专业、专注、纯粹的PC游戏发布平台，尽全力为中国玩家带来全球最顶尖的PC游戏体验。

暴雪中国区总经理宣布离职



原暴雪中国总经理、发行副总裁戴锦

2014年7月21日消息，暴雪娱乐（中国）对外宣布暴雪中国总经理、发行副总裁戴锦和决定离职。

戴锦和2010年接任暴雪中国总经理以来，暴雪与中国市场的关系变得越发紧密。从《熊猫人之谜》开始，《魔兽世界》实现了全球同步，首次在中国地区举办《魔兽世界》开场动画首映式，中国魔兽玩家也得以第一次购买到简体中文版的游戏典藏版，并首次中国大陆玩家纳入游戏前期测试，架设简体中文服务器。

《星际争霸Ⅱ》资料片《虫群之心》《炉石传说》以及近期公布的《暗黑破坏神Ⅲ》也陆续在其努力之下进入中国市场。

其在任期间，暴雪游戏的核心开发人员相继来到中国，与中国玩家和媒体进行交流互动之外，戴锦和本人也在社交网站上与玩家展开有趣的互动，暴雪对中国市场和玩家的态度日益开放。

暴雪官方表示：在担任暴雪中国总经理、发行副总裁近四年后，戴锦和先生决定离开暴雪，寻求新的发展机会。在此我们衷心感谢他在任期间所作的杰出贡献，并对他的未来发展送上最诚挚的祝福。我们目前正在物色新的继任人选，一旦确定即会适时公布。

非常感谢大家一直以来对于暴雪娱乐和旗下游戏，以及戴锦和先生工作的支持。未来，我们期待继续和大家紧密合作，将暴雪娱乐的游戏和服务带给中国玩家。

谢谢,并祝好！

PopCap出品人跳槽Oculus VR

PopCap Games的高级出品人Bernard Yee最近宣布离职加入西雅图的Oculus VR，此前Yee主要负责《植物大战僵尸2》的出品工作，而入职后他将成为Oculus西雅图工作室的产品经理，从七月中旬开始正式上任。

Yee在接受采访时承认，在看到Valve的Demo之后，他喜欢上了虚拟现实技术。他说，“我观看Demo之后之后深深的被打动了，虚拟现实技术正在不断发展，而且你可以明显感到，我们可以用前所未有的方式做游戏”

现在，Oculus已经吸引了很多游戏业的大牌人物，包括Jason Rubin、大神约翰卡马克以及Mike Abrash和其他资深人士。


PopCap Games高级出品人Bernard Yee



“当时我们真的高兴得载歌载舞了。”

索尼在E3 2013展前得知微软为Xbox One设置的定价与市场策略时便已感到胜券在握，以至于高管们击掌相庆，跳起舞来。



“《叛逆连队3》？让时间来回答吧。”

DICE在谈及这个备受“战地”玩家欢迎的系列时却说，他们也并不理解为什么玩家认为《叛逆连队2》好于《战地4》。



“复刻《最后生还者》是因为很多玩家并没有玩过原作。”

SCEE英国分部称，PSN的数据显示，大部分PS4的用户并未玩过PS3的原作，主要是因为这部分用户是从上代其他主机转投而来。



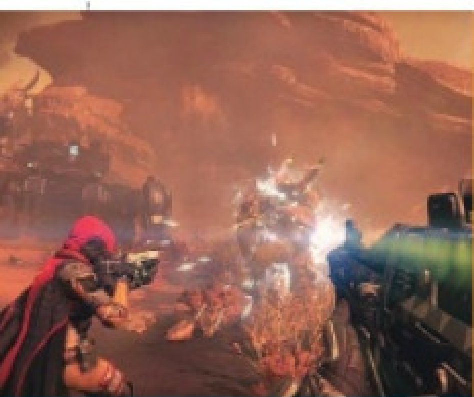
“如果让《塞尔达传说》不仅仅是单人游戏体验会怎么样？或许明年你们就知道了。”

现任“塞尔达传说”系列监督青沼英二对GameInformer做出如上表示，他提到《塞尔达无双》中的双人合作模式对Wii U平板手柄的应用带来的与传统“无双”系列的显著不同，暗示Wii U的《塞尔达传说》新作可能会带有某种性质的多人游戏模式。



“别逗了行不行？现在是2014年了！为什么还有人不明白游戏里可以有女性角色这个道理？”

《最后生还者》女主角Ellie的配音Ashley Johnson对育碧在《刺客信条：大革命》中未加入女性可用角色以及随后的种种借口（“难以渲染”）感到极为失望，她表示，在女性游戏玩家所占的比例越来越大的今天，育碧仍然做出这样的决定和借口是不可接受的。



Bungie对此前动视CEO Bobby Kotick关于《命运》耗资5亿美元的说法做出澄清，表示这笔巨款是整个项目的长期成本。



太空模拟新作《太空精英：危险》开发商Frontier Developments表示，本作的极限系统要求将是如今的顶级PC也无法承受的。



微软宣布1万8千人大裁员，Xbox视频娱乐部门被关闭。

本次大裁员是新CEO Satya Nadella重整设备部门行动的一部分，受影响最大的将是诺基亚，占据了其中1.25万个裁员名额。游戏部门方面欧洲地区的市场运营团队将进行较大的调整，而负责提供原创视频内容的Xbox娱乐工作室部门将被关闭，约200名员工将被遣散，但《光环》以及《量子破碎》电视剧等项目将不受影响。



易帜

《刺客信条》将更换主力开发工作室。

育碧宣布，在《大革命》之后新的《刺客信条》主系列作品将由魁北克工作室从蒙特利尔分部手中接管。



筹划

《神秘海域》电影版将于2015年初开拍。

导演Seth Gordon称本片的剧本目前已经相当成熟，不过大部分主要演员阵容都还没有确定，特别是主角Nathan Drake。



纪录

Steam同时在线人数突破800万人大关。

这距离2013年12月创下的700万的纪录仅仅过去了不到7个月，主要推手来自当时正在进行的2014年夏季大特卖活动。



Crytek遭遇经济危机，爆发离职潮，英国分部罢工可能导致《国土防线：革命》开发进度成疑。

Crytek一再否认此前传出的因CryENGINE销售情况不佳、《崛起：罗马之子》惨败以及《战争前线》表现平平等因素带来的财务问题，但英国分部员工因工资拖延而罢工则是不争的事实，由他们开发的《国土防线：革命》在E3刚刚公布，如今命运要打上问号了。



前巴拿马独裁者曼努埃尔·诺列加因《使命召唤：黑色行动Ⅱ》起诉动视，称对其人物的表现不实。

这位在1989年美军对巴拿马的入侵中被抓并被判有罪入狱的前独裁者称，动视在《黑色行动Ⅱ》中对他本人肖像的使用和角色的塑造是“非法利用和获利”，不过有法律人士表示，由于诺列加并非美国公民，这桩缺少法律依据的官司可能根本打不起来。



世界电子竞技协会IeSF今年的《炉石传说》比赛曾限定仅有男性玩家可以报名，这引发了广泛的反对声，IeSF不得不服软并开放报名。



《异形：隔离》的预购福利将是讲述《异形》电影第一作中Nostromo号船员历险的原创任务，之后也会作为DLC供其他玩家下载。

Perspective: Big Picture Mode
EDGE/#269

广告与疗效的鸿沟谁来跨过

解禁还是遮丑?

天下本无两全之事，但玩家与发行商之间互不信任的趋势只会越来越糟，总有人得想个办法。。



E3本身也是所有游戏厂商宣传机器的一个重要组成部分

我们的《德军总部：新秩序》评测样本送来的时候，里面包含了一份极为详尽的说明，包括了对视频录制的限制、不能进行直播、如何在PS4上关闭近期活动提示，以及评测解禁的时间。在这个游戏成就列表都会被当作是剧透的年代，其实是个很正常的现象。不过对有些玩家来说，事情会变得有些蹊跷。设想一下，你预购的《德军总部》早了几天送到手上，你犹豫了一下，按下了PS4手柄上的分享按钮开始直播，没过半晌，你的Twitch账号被封了，原因是你打破了一条你自己从未承认过的禁令。

这种做法实在是太low了。这是对一个满怀好意买下新游戏的玩家的无情嘲讽，对那些努力让预购的玩家早日拿到游戏的分销商的蔑视。最重要的是，这对游戏本身也是一种伤害，很多玩家本来就对它充满疑虑，你们现在还不允许直播？那肯定有问题。

如果某款全新大作的解禁时间是发售日前的11点，很多人会猜测游戏品质可能不怎么样，发行商想尽可能地拖延真相，直到你已经没机会取消预购。但另一方面，解禁期限还意味着，拿到评测版本游戏的所有媒体的时限是一致的，不会有哪家媒体为了抢头香和随之而来的滚滚流量赶工粗制滥造报导，这反过来让玩家不会因为读了半生不熟的评测影响对游戏的正确判断。

但发售日才解禁的评测的确会进一步地让人觉得，游戏媒体不过是发行商宣传机器里的一个齿轮，他们害怕被厂商拒绝，失去宝贵的广告资源。玩家愈发开始对媒体失去信任，论坛玩家的试玩印象要比所谓的“媒体人”靠谱得多了。

不过，这招也不见得管用，《看门狗》就是个绝好的例子，因为PC盗版以及某些为销量铤而走险抢先发货的分销商，在评测解禁前好几天，社交媒体上就已经飞满了对游戏的印象评论。自然，观点也是五花八门，有人第一天晚上说这游戏烂爆了，第二天早上再补一刀，6分不能再多，然后这天晚上又再发一帖，说他打了整整一天，还觉得挺有意思。你这让那个鼠标在预购按钮上晃悠了好久的人作何感想?

育碧的宣传攻势也是赞得不行。首先是晚得不能再晚的延期，晚到那些为了这游戏预定PS4的玩家已经无路可退；相比E3 2012的惊艳亮相，成品游戏在画面上的缩水已经路人皆知，还有在巴黎举行的试玩体验会上，参与者每人塞了一个Google Nexus 7，里面装满了素材；发售日0点01分才解禁评测不过是火上再浇一把油而已。

开发者们完成游戏送测的时间越来越晚，玩家却必须越来越早地做出购买决定。天下本无两全之事，但玩家与发行商之间互不信任的趋势只会越来越糟，总有人得想个办法。或许不再封禁提前拿到游戏的玩家的直播会是一个好的开始? P



《看门狗》的缩水之争是现代游戏开发与广告宣传之间脱节的最好写照



半神巫妖
潜心研究欧美RPG理论

没有三观谈何世界

论世界观

人生观、价值观、世界观似乎成为了衡量一个人的标尺，在那个没有信仰的年代，它们虚无缥缈却又无比威严。

提起“世界观”，小时候的政治课让这个词有了一种神圣以及高大上的感觉，人生观、价值观、世界观似乎成为了衡量一个人的标尺，在那个没有信仰的年代，它们虚无缥缈却又无比威严。到了现在，虽然被“毁三观”“三观尽失”这样的词一举摧毁了权威，使其成为了笑料般的存在，但在某个夜深人静的时刻，伴随着一些心灵鸡汤一样的文章，我们还是会默默审视这三把标尺，希冀着自己没有被波涛汹涌的社会所吞噬……

不过在另一个领域，世界观却有着另一种涵义，这个领域就是游戏界——在这个领域，世界观代表着一款游戏的背景，代表着这款游戏的故事所发生之地的各种设定。我一直对这些游戏中的世界观十分感兴趣。因为这些虚拟的世界太过有趣，以至于我怀疑它们的创造者自己都会相信宇宙中真有这样一个位面存在，不然那些细化到地理、名人、历史的大量资料为何看起来如此真实?

我曾见识过以龙与地下城规则为背景世界观制作的《博德之门》、《冰风谷》、《无冬之夜》，这是一个已经不能称之为世界观的背景设计，因为它是一个由大量作家花费了几十年，用一本本小说创造出来的世界。这给了龙与地下城规则下的世界一个独有的特点，那就是多元化，各个性格的作家将自己的灵魂注入这个世界中，也可能是一个神祇，也有可能是一个城市，又或是一个魔法，总之这个世界里的每一件事物，都有可能是来自于不同性格的作家，想想都令人激动。

当然，我也见识过黑岛的《辐射》，它的世界观是一个由黑岛独创的废土。相信见过黑岛“辐射圣经”的玩家都还记得这份手稿里充满了多少奇思妙想——一份看起来是那样真实和充满黑色幽默的历史年表、一份无比详细但又十分“不靠谱”的科技介绍、一个个悲伤的故事、一个个荒诞的人……《辐射》就像是一面哈哈镜，扭曲了现实却又能让人透过它看到真实。

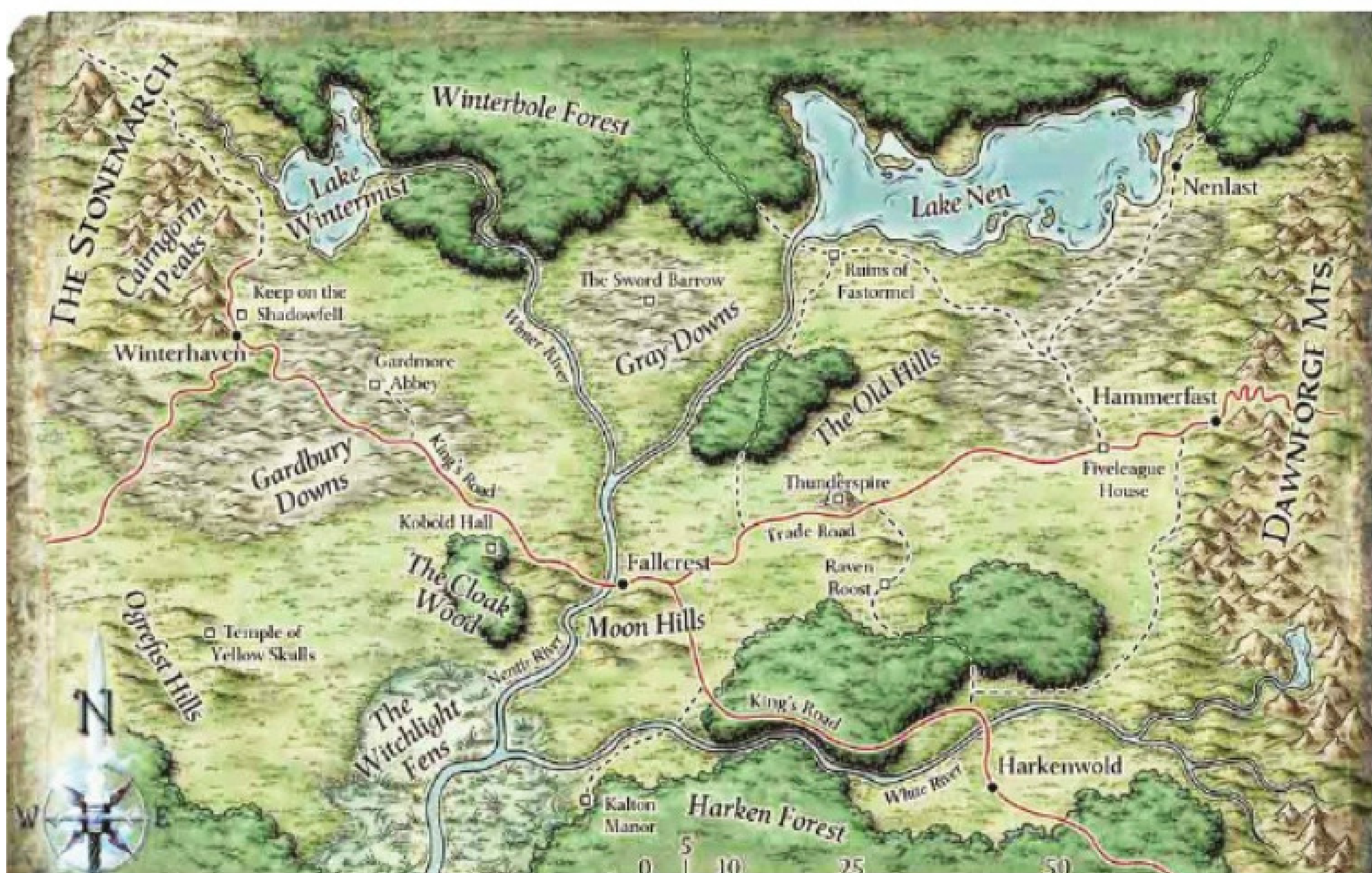
不过相比较这些，我对国产单机游戏的世界观更感兴趣，无论是《仙剑奇侠传》还是《古剑奇谭》，在中国文化的向心力几乎成为了国产单机游戏杀手锏的今天，其中埋藏了许多值得玩味的东西。比如为什么西方人喜欢创造一个完全架空的世界，而我们的游戏总是将现实世界作为基础然后将其“仙侠化”？这与包括《封神演义》《西游记》在内的中国传统文学有很大关系吗？还是说中国人骨子里对华夏大地有着一份不离不弃?

因此我愿意做一份尝试，在创作一款游戏的世界观时，我有意避开了现实，决定采用完全架空的仙侠世界。我试图要证明世界观与游戏想象力、文学性等并无完全的关系，世界观是架空还是基于现实都不会束缚想象力的发挥——因为无论是文学作品、影视作品还是游戏，世界观都只是一个舞台，重要的是发生在其上的人和事。当然，玩家能否接受是另外一个问题了……

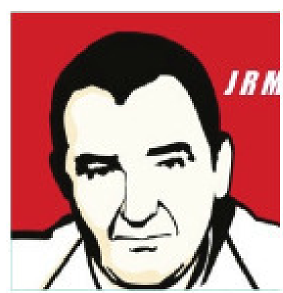
我又想起了如今那些购买了网络小说作为背景世界观的手游们，它们买到的真的是世界观吗？我看到的，更多的是功法系统、装备系统，真正的世界观绝不仅是这些，而是要有着能够赋予这片大陆灵魂的人物和历史事件，不过也许现在的玩家根本不在乎这些吧……

最后，我忽然想起了最近热播的《古剑奇谭》电视剧，据说是创下了无数的记录，虽然它的演员、特效、台词都受到了诟病，但仍挡不住人们趋之若鹜，为什么呢？其实恰恰是由于《古剑奇谭》的世界观，大家也许不想看到杨幂、不想看到《新白娘子传奇》似的施法动作、不想看到动画片一般的特效，但大家只是想看看这个游戏中的世界。

于是那么说，在被从政治课“贬”到游戏界之后，世界观仍是一个高大上的词汇喽? P



构建一个世界不等于有了世界观，让一张地图充满鲜活的人与事才算



帝都瘦宅
游戏界外围资深八卦

和字说的是和尚，不见得会念经

外来的和……坑？

老外从上世纪90年代在中国建立分公司伊始，就是看中了中国低廉的劳动力可以填进他们无数大项目中。



从去年开始，外资游戏公司的负面新闻就很多，什么裁员啊，赔钱啊，关门啊，层出不穷。到了今年，两个大家认为不认为出事的公司出事了，第一是Konami，裁员就裁员，还闹出了欺负孕妇的闹剧，搞得沸沸扬扬；第二是正当红的Crytek居然发不出工资，而且发不出工资的工作室居然选在中国，Crytek中国虽然不过30人，却也闹得沸沸扬扬。

在中国的外资，大体分为三类，第一当然是育碧，2K这类建在中国直属总部的工作室，是为亲儿子；第二是维塔士这样的外包公司，虽然是自主公司；第三是英佩——也就是曾经的Epic China——这样挂着牌子的“合资企业”。当然，还有一些公司，比如中国人拿着外国人投资所建，或是港台东南亚的土豪拿着钱所建，只不过这些公司一来十分“本土化”，二来鲜少出名者，所以略过不提。

外资公司在中国走衰其实已经延续几年了，它们之前也曾经经历过一阵飞速发展的日子，中国海量低廉的人工吸引着金融风暴之前的欧美大厂，稍后MMORPG崛起，一个韩国MMORPG大作动辄需要四五年，《剑灵》《TERA》不知养活了多少美术外包，中国美术。不过随着金融风暴的到来，欧美大厂首先收缩阵线，MMORPG走衰，大型美术外包公司又失去了一个稳定收入来源。好在日本人终于发现他们大型开发实力的衰落，算是为外包公司争回一块可以阵地。

作为亲儿子，当然与老子一荣俱荣，一损俱损，比如Crytek，顺风顺水时待遇相当不错，但是风水不对时立刻被断尾求生；上海Konami本身制作实力不断下滑，碰上Konami制作力量下滑，终于要逃不掉伸头一刀的命。

维塔士在外包黄金时代扶摇直上，成为了全球第二大的游戏外包商，几年前又成功的开拓了日本市场，为SE整案外包了《最终幻想XHD》的制作，但面对单机和MMO大作的下滑趋势，也只能勉力维持。至于英佩，当它作为Epic China时，将《战争机器2》改编成网游《全球使命》，一度借着《战争机器》独树一帜的TPS底子和虚幻3引擎的画质引来了一群死忠。可惜在脱离EPIC后，它的MMORPG《寻龙》难产，这款游戏开发数年之久，立项之时，正是端游风头最劲之日；火热开发中，又旁观了页游从兴盛到衰落；公测之时，已经是全民讨论手游大潮的时候了。在端游大作尽归腾讯的现在，《寻龙》也终于没能挨过端游的冬天，即将在8月底停运。

当然，在外资衰落的时候，也有相对稳定的公司，那就是最老牌的育碧和靠着本地化异军突起的宝开。上海育碧曾经和蒙特利尔育碧交替制作《分裂细胞》，就像现在动视双组制作《使命召唤》，也曾独自负责过3A RTS大作《终结战争》。后者的失败让上海育碧失色不少，但它瘦死的骆驼比马大，在《刺客信条》《孤岛惊魂》和其他育碧游戏中，我们还是可以看到上海育碧活跃的身影。上海宝开是现在媒体猛喷的焦点，它的中国版《植物大战僵尸2》《植物大战僵尸长城版》也时不时被拿来鞭尸陪绑，但不可否认，在中国这个特殊的市场，宝开扎扎实实的挣到钱了，把《植物大战僵尸》这个不赚钱的香饽饽真真正正的做成了商品，先进经验还被美国人学了去用到了其他地区的2代中。



当然宝开的转型也是痛苦的，曾几何时它也只是一个美术内包公司，和人人网合作开发了失败的《植物大战僵尸人人版》，幸好它适时给足权限，招了一批适合中国国情的管理层，才算是转危为安。

以上说了这么多，点名了外资在国内陷坑的外部原因，也说了一些混得不错，或是就算陷坑也能自力更生出坑的例子。至于内部原因，其实也和老外在国内建立分支公司的初衷有关。

老外从上世纪90年代在中国建立分公司伊始，就是看中了中国低廉的劳动力可以填进他们无数大项目中，所以他们不需要中国人有多少创意，只要做技术工即可——对于程序和美术来说，有技术也许就足够吃一辈子，但是对于策划市场这些需要灵活头脑的岗位来说，只有技术，或是只有语言技术过硬，那是完全没用的，更加上来华的老外策划和制作人往往也不是头脑灵光之辈——头脑灵光职业素养强的在本国就高升了，何必来第三世界国家访贫问苦呢？

在外界需求萎缩的现在，不少母公司要求中国分公司在快速上升的中国市场上显一下身手，但中国分公司不是为了这目的建的，组织架构和对市场了解完全没做好准备，当然只好一个个败下阵来。从育碧和宝开的例子来说，外资公司要想混得好，还是要有自身过硬的基础，有了基础，不管是对外和对内，才会继续吃得开，那些底子不稳的，就只好继续在坑中越陷越深了。P



罗萨

冷静，我也是骨粉！我也是骨粉！

心态变了，老的路子就行不通了

游戏的正确打开方式

如果有一天，你不能从一款游戏中感受到快乐和欢喜，那么不妨更换一种打开的方式。

前段近《古剑奇谭》的电视剧真是火得可以，先是三两同事在朋友圈里开始怒赞古剑，而后在地铁站中也时而会听到剧情讨论，接着有一天晚上我听着隔壁卧室竟然传来了我还算熟悉的游戏BGM："凤鸣摇山"。那一刻我终于意识到了，我的爱妻竟然也沦为了古剑电视剧粉丝，这使得一向以"厚德载物"著称的罗主任不得不重新审视《古剑奇谭》这款游戏，也由此引发了不少碎碎念，开始用"碎碎念"这个名词的我顿时感觉整个人都变得萌萌哒了。

我和《古剑奇谭》游戏的渊源颇深，2010年的时候，我还经常会写一些游戏产业或是评论的文章，那时恰逢"古剑1"上市，我对这款游戏曾经饱含期待。毫不夸张地说，2009年ChinaJoy上播放的宣传片，罗主任足足撸了10多遍，特别是那句"踏歌长行，梦想永在"，让当时还处于青春期晚期的我一时之间还有点泪眼朦胧，所以即使这款游戏出现了一些我不是很喜欢的营销方式，但我还是预定了豪华版，而且还和不少朋友极力进行推荐。

当时和某杂志编辑推荐这款游戏的时候，他顺势提前约了一篇游戏评论，罗主任欣然答应。而后游戏上市，又有一家媒体找我写一篇评论放在头版。洒家虽然视财如命，但这种脚踩两只船的买卖还是不做的，这一点比微博上那些互联网观察者强了不止100倍，他们刚骂完别人浑身都是臭的，转眼收了公关公司3000块钱就赶紧歌颂："仔细品味，这坨翔臭中有香，堪称业界的长沙臭豆腐啊"，那节操，真是掉到地下三千尺了。请尽管对号入座，我这个五十步说的就是你们这些一百步的。

书归正传，在那个炎热的夏天，"古剑1"着实给我上了一课。虽然游戏的画面和音乐都很清凉，但那拖沓的节奏惹得我真是一肚子火，赶着杂志还要出片，我也就着只玩了五分之一的游戏写了一篇评论，这篇评论也被骨粉们收藏在古剑诸多评论的索引之中。

我印象颇深的一点是烛龙论坛上有一位朋友点评此文说："这个作者肯定没有玩完古剑"。我在这里补上一个迟到了4年的回帖："我真的只玩了1/5,可谁又说这样就不能写一篇完整的游戏评论呢。我有对古剑1表达看法的权利，因为我是正版玩家，买的还是豪华版呢，还买了美术设定集呢……"

在那篇名为《古剑奇谭：几人欢喜几人忧》的文章中，我对"古剑1"持着七分肯定的态度，但我确实因为节奏问题很难投入到这款游戏中去。我有一个朋友是在我的推荐下接触的"古剑1"，他对这款游戏赞不绝口。从2010年7月到2014年7月，我听到他赞美古剑1的次数绝对超过二十次，这也诱使我在2013年带薪休假的时候重玩"古剑"，那一次我竟然将剧情推进到了龙绡宫，但我还是跪倒在了深海之中，洒家实在受不了这高潮太少的游戏，玩了好几个小时，一个高潮都没有，玩毛啊。也就是在那一次，罗主任怒删游戏。



第三次接触"古剑1"就是在最近电视剧火起来之后，我觉得作为一个"厚德载物"又有良心的作者，我必须重头重新审视这款游戏，我必须强调一下我这个亘古不变的美德才能继续写文章。

当我从E盘中寻找"古剑1"的时候，我才发现去年我已经怒删了这款游戏，而当我把接近10G的客户端下载安装完成之后，我才发现写有激活码的卡片正遗留在长春的豪华版包装中，于是不差钱的我赶紧又买了一个激活码赶紧进入到游戏，当游戏开始界面的"凤鸣摇山"响起的时候，我真的有一种很熟悉的感觉，甚至是心灵上的一点微颤，而当我抱着一种更为放松的心境去推进游戏的时候，我甚至可以玩味起木头脸冷冰冰的言语，也可以感受屠苏与悭臾对话时两人那微妙的心境，整个"古剑"的世界，顿时变得美好起来了。

但这第三次的亲密接触并没有维系太久，告别了轻松的周末。我又不得不面对生活的压力，当夜晚拖着疲惫的身躯回到家中的时候，我发现自己实在没有片刻闲情再去用心欣赏"古剑"的细腻。

于是我忽然想到了一些事，从我大学毕业之后，我已经不再喜欢看新海诚的动画；从我正式工作开始，我从未安静地听上一个小时以上的CD。我终于意识到了，原来是我打开游戏的方式不对，而不是游戏的罪状罄竹难书。

同样的一款游戏，不同的人拥有着不同的打开方式，有的人从中收获了厌倦，有的人从中获得了平静。

如果有一天，你不能从一款游戏中感受到快乐和欢喜，那么不妨更换一种打开的方式。如果你还是想使劲喷，那一定要扯开了嗓子喷。

就像我在多年前那篇文章的结尾中写的那句话一样："玩游戏，别让游戏玩了你！"

POPSOFT @E3 2014

策划/ 本刊编辑部 **执笔/** Nemo、Gamer小猫、老黑、S.I.R、葬月飘零

EVOLVE

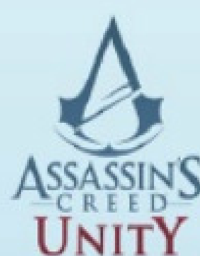
METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

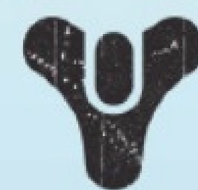
DESTINY











浮华散去更精彩：评点E3 2014

■本节执笔 辽宁 Nemo

微软和索尼在去年E3公布了新主机，游戏界进入换代期。但在2013年的E3展，人们谈论最多的是主机售价、联网验证和反二手等政策，游戏却不够丰富。2014年的E3，各大厂商纷纷拿出豪华阵容，游戏本身再一次成为焦点，大部分作品都可以在年内玩到，也让玩家对2014年充满了期待。

回归本源 游戏第一

Xbox One的装机量目前落后PS4一截，贵100美元和机能更弱固然是重要原因，然而更重要的是公关的失败。全程在线和反二手的政策细则充满弊病，虽然在E3后微软取消了这两大限制，但舆论的阴影很难洗刷。美国的零售店在发卖后甚至还要打出“微软已经不再要求强制在线和反二手”的标语，提醒那些消息不灵通的顾客，影响之恶劣可见一斑。如果罗比·巴赫、詹姆斯·艾拉德等经验丰富的元老还呆在Xbox部门，断不会出现这种尴尬情况。这些老将早已在内斗中被鲍尔默扫地出门，部门群龙无首，况且对于整个微软集团而言，2013年都是动荡的一年，大局势严重影响了新主机的首发。直到今年2月，鲍尔默的接班人确定为纳德拉后，微软才逐渐稳定下来。菲尔·斯宾塞则在3月接替干了14年的马克·惠顿，成为Xbox部门的新领导。斯宾塞之前负责统筹微软在全球的第一方工作室，对于主机而言，游戏阵容才是第一位，对此他心知肚明。想要提升Xbox One的销量，就必须改变部门的公关形象，就这一点，斯宾塞做的不错。

其实去年微软E3发布会的游戏展示比索尼更丰富，失败的公关却让这一优势化为乌有。微软在E3前的Xbox One发布会上过于强调电视和Kinect已经引起核心玩家的不满，索尼针对全程在线和反二手策略的公关策略又把微软搞得灰头土脸。微软在今年5月宣布即将推出便宜100美元、取消捆绑Kinect的Xbox One，这一变化有利于促进销量，但也有负面影响，微软再一次否定了自己曾坚持的策略，这并非值得自豪的事。斯宾塞将这一消息提前E3一个月公布，就是为了腾出时间消化负面舆论，防止E3受到影响，这显然比去年微软的公关更为合理有序，整个E3期间，微软没有闹出太多负面消息，和去年形成了鲜明对比。

新主机的购买群体依然以核心玩家为主，要提升销量，就要先满足他们的需求。在斯宾塞的领导下，今年的微软不再摆出一副高高在上的架子，变得更为亲民，更讨好玩家。在E3上，斯宾塞首先感谢的是玩家，包括观看直播的玩家、购买Xbox的玩家，斯宾塞甚至毫不忌讳地在发布会上屡次提到索尼和任天堂这两个竞争对手，并给予正面评价。每一位发言人上台，屏幕的名片都会列出他最喜欢的游戏，甚至连微软第一方的制作人都列出了非微软主机的游戏。Xbox One现在确实处于劣势，但斯宾塞的这种宣传策略并非单纯示弱，而是向观众表态，开发者也是玩家，也会接触其他阵营的游戏，不承认这一点的人，要么是否认事实，要么是闭门造车，两种人都不会讨玩家喜欢。市面上的主机不止Xbox一家，开诚布公，才是尊重玩家。况且微软去年大费口舌把Xbox One包装成机顶盒，观众指责微软满脑子都是智能电视，完全不懂游戏。新官上任三把火，斯宾塞必须用新的宣传方向改变这些负面的惯性思维。让发言人大方地列出自己最喜欢的游戏，甚至是非微软游戏，正是为了向观众表态：他们并非完全不懂游戏，和普通玩家一样，他们玩游戏，甚至玩微软主机之外的游戏。就算这是作秀，如此豁达的态度，也不会引起太多反感。

微软的态度不错，然而Xbox One今年的独占游戏阵容距离应有尽有还远得很。《极限竞速：地平线2》是Xbox One目前最值得购买的赛车游戏，《日落过载》继承了制作组









图01：因为去年E3的灾难性效应，唐·马崔克已经从微软离职，如今他就职于美国的页游公司Zynga

图02：菲尔·斯宾塞从2009年开始统筹微软全球的第一方游戏工作室，今年已经是他第五次参加发布会

图03：《光环5》的343工作室总经理巴尼·罗斯最喜欢的游戏是索尼的《ICO》，今年的微软相当大度

图04：神谷英树最喜欢《塞尔达传说：众神的三角力量》，这是众所周知的事情，绝非发布会的作秀

Insomniac自《瑞奇与叮当》以来的哄闹风格，吸引了一些眼球，但《光环：士官长合集》仅仅是复刻，正统续作《光环5》要等到2015年，另一个顶梁柱《战争机器》的新作计划在年初刚刚启动，连张概念图都没公布，明年发售的可能性很低。《神鬼寓言：传奇》没有确定发售日，不过Beta测试会在年内启动，完成度很高，不需要过多等待，而《幻影沙尘》和《除暴战警》新作只有一段概念CG，距离发售遥遥无期。《幻影沙尘》十年前初代的销量虽不高，但类型独特，评价出色，也是微软日本开发部唯一一款成功之作，如今重获新生，值得期待。然而《除暴战警》当年能突破百万是占了发售早和附赠《光环3》Beta资格的便宜，如今沙盘大作竞争越发激烈，能够抢到多少市场令人担忧。《鬼泣》之父神谷英树的新作《Scalebound》引起动作游戏爱好者的关注，可惜同样只有概念CG，没有透露何时发售。

当然，年内独占阵容的问题并不会导致Xbox One没游戏可玩，第三方大作非常丰富，微软这次发布会也以第三方的内容为主，如《使命召唤：先进战争》和《全镜封锁》，然而这些非独占大作只能在发布会上撑门面，微软买不起独占权，只能买下DLC的限时独占。独立游戏的情况稍微好一些，《Below》《奥利与黑暗森林》（Ori and the Blind Forest）等多款瞩目作品虽然有PC版，但不会登陆索尼平台。在上个世代，微软的独立游戏占优，XBLA平台捧红了《超级肉肉哥》等名作，去年E3微软却不再允许独立开发者自主发行游戏，骂声一片，微软很快更改策略，赢回了独立开发者的支持。

Xbox One的跨平台大作丰富，但局面并不乐观。微软购买了《使命召唤》等系列的DLC限时独占权，然而Xbox One的机能逊于PS4，经常在跨平台画质对比中处于劣势。其实Xbox 360的跨平台画质长年优于PS3，微软却没有发起舆论攻势，给了索尼喘息的机会。如今已经翻身的索尼抓住这一点大肆宣传，赢得不少优势。不过比起去年首发时的表现，Xbox One如今的跨平台表现已经提升不小。《德军总部：新秩序》双平台的差距很小，《战地：强硬路线》和《命运》的制作组也表示两台主机都能做到1080p，虽然分辨率相同不代表画质完全相同，但这样的情况已经比去年好出太多。

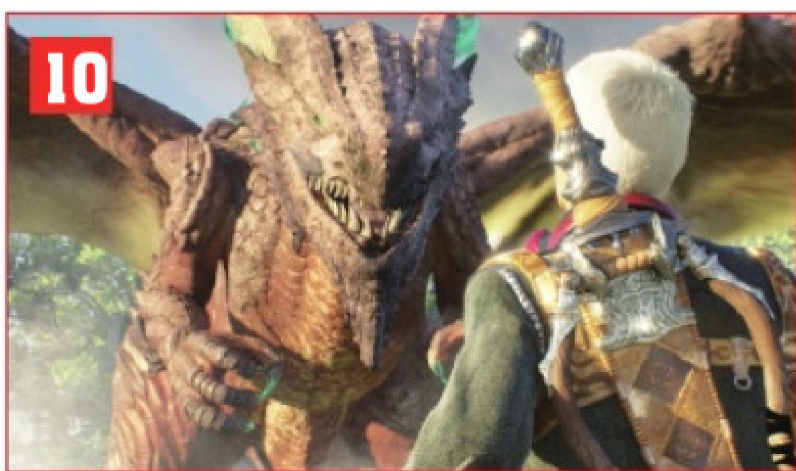
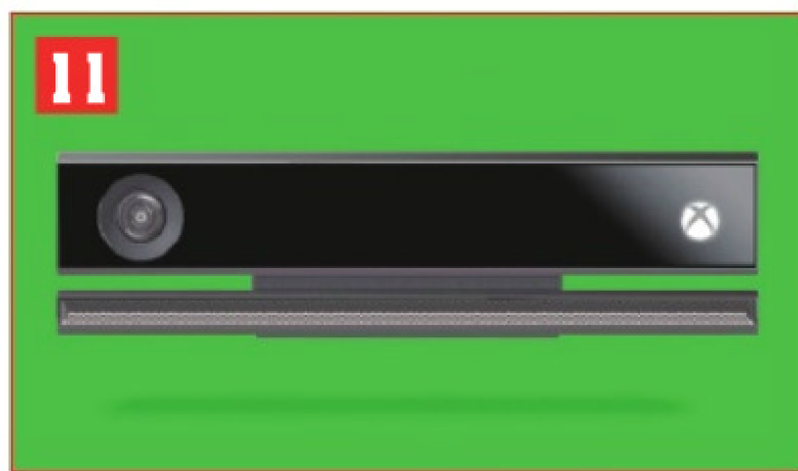
天助自助者，一台装机量少、开发环境恶劣的主机难以得到开发者的拥护，跨平台表现自然逊色。PS3靠索尼自身的努力，在生命末期终于提升了装机量和开发舒适度，使跨平台表现得到一定改善。想提升Xbox One的装机量自然不是朝夕之功，但改善开发环境却是微软力所能及。E3期间，微软为主机发布会了新的开发套件，优化ESRAM缓存的通信，并为那些无需Kinect动作捕捉的游戏释放部分保留的资源，小幅提升显卡性能，而ESRAM在未来依然有很大的优化空间。受困于先天缺陷，Xbox One不论怎样优化，性能都不会比PS4更强，不过微软可以尽量缩小二者之间的差距。作为领跑者，PS4虽然有几百万的优势，但次世代主机大战来日方长，






图05：《极限竞速》目前已经形成轮作机制，Playground的《地平线》和Turn 10的正统续作交替登场
图06：《日落过载》风格张扬，在发布会上拿主流反恐战争游戏开涮，这是一部夸张喧哗的动作射击游戏
图07：《神鬼寓言：传奇》中合作与对抗并存，玩家可以像《地下城守护者》那样扮演反派狙击英雄
图08：《铁甲飞龙》的制作人二木幸生在十年前给微软开发了《幻影沙尘》，如今这款作品终于迎来新生
图09：沙盘游戏的规模越来越大，素质的要求也越来越高，《除暴战警》这种二线作品能否立足令人怀疑
图10：冷兵器、超能力和巨大而夸张的BOSS，《Scalebound》的概念预告带有神谷英树的个人风格
图11：取消捆绑可以提升Xbox One的销量，但Kinect 2.0何去何从同样是令微软头疼的一个难题





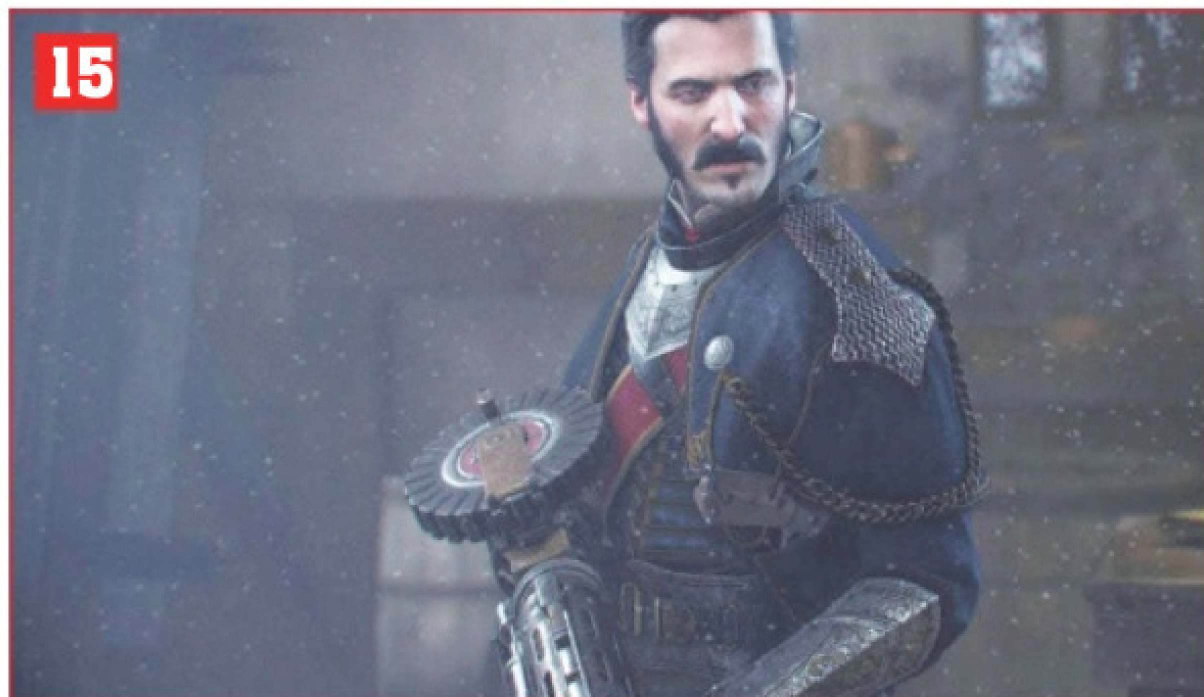




图12：《最后守护者》自2009年E3登场后就没有新的消息，有望成为和《永远的毁灭公爵》并列的雾件
图13：Insomniac脚踏两只船，一边给Xbox One开发《日落过载》，一边为PS4制作《瑞奇与叮当》
图14：《小小大星球3》的画面平平，考虑到游戏兼顾PS3版并支持前作存档，这种情况可以理解
图15：《教团1886》自公布以来，制作人就在网络上不断回击玩家提出的质疑，连看官都觉得累
图16：《血裔》是《恶魔之魂》和《黑暗之魂》监督宫崎英高的作品，今年的《黑暗之魂2》并非他亲自监督

初期的优劣虽然重要，却并不绝对。PS3当年面对Xbox 360的劣势更大，经过7年的艰难长跑，最终实现了装机量的反超。在斯宾塞的带领下，如今的Xbox部门有了清晰的目标，摆脱了去年那种混乱无序的窘境，恢复状态的速度远比PS3时代的SCE更快。PS3最终用7年实现了对Xbox 360装机量的反超，即使Xbox One无法反超PS4，只要保住一定的市场规模，就可以继续支撑微软的主机事业。

今年E3微软在核心玩家中的评价明显上升，但这是以牺牲Kinect为代价换来的。斯宾塞认为，Xbox One应该效仿Xbox 360的体感策略，抛弃强制捆绑，先提升基础装机量，再让玩家自由选择是否搭配Kinect。然而，取消强制捆绑，打消了很多开发者制作体感游戏的积极性，造成恶性循环，本届E3上支持Kinect的体感游戏屈指可数。Xbox部门的人力财力有限，斯宾塞必须先争取核心玩家的支持，提升装机量，否则Xbox One会面临出局危险，微软只得使出丢车保帅的无奈策略。另一方面，Xbox One的菜单明显为Kinect的语音操作优化，斯宾塞承诺微软会对此进行更新，为那些没有Kinect的纯手柄用户提供更多便利。

PlayStation 期望越高 失望越大

索尼的发布会在开场前颇令人期待，圣莫妮卡工作室暗示《战神4》即将公布，索尼的发言人则表示早已变为雾件的《最后守护者》仍在开发中。玩家期待E3能看到这两部作品，索尼今年破天荒租下了北美43家电影院用于转播发布会，也让人产生了E3会放出猛料的错觉，最终却大失所望。平心而论，索尼的发布会在内容方面并不逊于微软，但微软只有90分钟，索尼抻到110分钟，尿点频频，节奏感差了太多。没有希望就没有失望，观众对索尼的期待更多，自然失望而归。今年索尼发布会上的独占大作有七款：PS4的《最后生还者》为移植作，《瑞奇与叮当》则是PS2的初代复刻版；《小小大星球3》依然以玩家创作内容为卖点，为了兼顾PS3版，画面平平；《教团1886》图像不错，但系统争议连连；《恶魔之魂》的精神续作《血裔》（Bloodborne）颇受期待，可惜详细的情报要等到科隆；最大牌的《神秘海域4》画面堪比照片，顽皮狗保证公布的视频为PS4即时渲染而成，然而视频里只有一名人物和面积有限的场景，本质上与3DMark等PC显卡测试程序如出一辙，在实际战斗中，同屏出现大量敌人，细节必然降低，不可能全程维持这一精度。《机车风暴》小组在PS4上的新作《驾驶俱乐部》没有得到发布会的大力宣传，仅在串烧剪辑里露了个小脸。

PS4独占大作里只有《最后生还者》《驾驶俱乐部》和《小小大星球3》是年内发售，其他都要等到2015。年内的PS4独占阵容逊于Xbox One，不过微软也缺乏《光环5》这样的王牌，并没有决定性优势，双方在今年都要依赖跨平台游戏。索尼买走了《命运》《孤岛惊魂4》等大作的DLC限时独占权，虽然《使命召唤：先进战争》等游戏的DLC限时独占归Xbox One，但PS4版的画面更出色。有了PS4的机能优势，如今的索尼在跨平台方面并不吃亏，PS4严重缺乏第一方大作却依然热卖，除了100美元的价格优势外，跨平台的画质也是消费者选择索尼的重要原因。问题在于，PS4的硬件规格并不强，只是占了Xbox One性能更弱的便宜，面对越发复杂的新作，二者的差距会不断缩小。《看门狗》就是做好的例子，PS4版为900p，Xbox One版为792p，都没有达到1080p。根

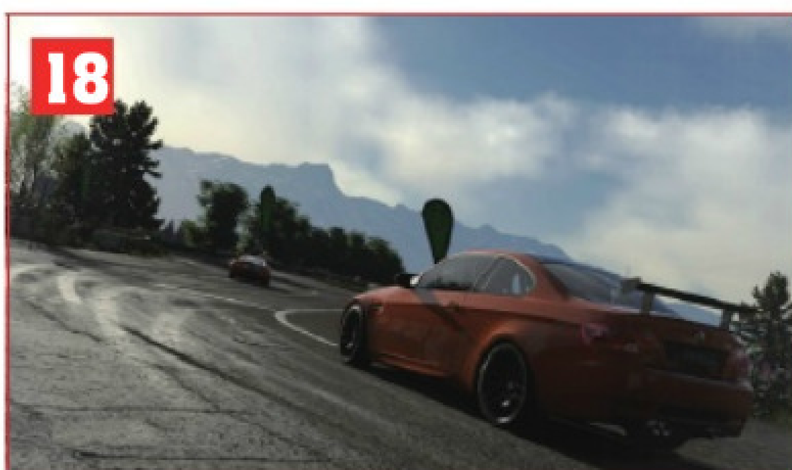
据对比评测，外媒基本证实两台主机《看门狗》画质不济的原因是上网本级别的CPU过于贫弱，UBI引擎架构要负一定责任，但这也证明了PS4的开发环境远没有索尼吹嘘的那般优越。从2005年E3的PS3发布会，索尼就开始鼓吹1080p，整整九年过去了，至今在PS4上仍未完全兑现承诺，令人啼笑皆非。

把大量口舌花费在独立游戏上也是索尼近年多场发布会为人诟病的地方。宣传独立游戏这一大方向本无错，错在缺乏大作的索尼把独立游戏当成了凑时间的工具。微软发布会上展示的独立游戏数量并不比索尼少，但微软向来点到为止，没有引起反感。PS3时代索尼评价最高的的独立游戏来自陈星汉的《花》和《旅途》，然而陈星汉与索尼的合同已经到期，他明确表示今后会推出跨平台游戏。《花》和《旅途》的艺术总监马特·纳瓦（Matt Nava）脱离陈星汉单飞，推出风格类似的《Abzu》，但这款游戏除了PS4之外还会登陆PC。《魔能2》《冥界狂想曲》等索尼在发布会上力捧的作品都会登陆PC。《空寂苍穹》目前只有PS4版，不过制作组已经将PC纳入考虑对象，正在加入双显卡和键鼠操作等PC版特性。在独立游戏方面，索尼的情况与微软并没有区别，二者的独占几乎都是主机独占，无法阻挡开发者登陆PC，连SCE的总裁吉田修平都承认，相较PS4，独立开发者更青睐PC。

PS4和Xbox One都没有向下兼容功能，导致目前两台主机严重缺乏游戏，不论是第一方还是第三方都在推出移植合集。但推出移植版的游戏毕竟是少数，大把的老游戏新主机都玩不到。索尼推出了云游戏业务PS Now，为PS4、PSV和Bravia电视提供了接通PS3游戏的机会，未来这一业务很可能扩张至索尼的手机。目前PS Now只提供了PS3游戏，价格贵到离谱，《最终幻想XⅢ-2》玩4小时的费用为5美元，玩90天需要30美元，而在亚马逊购买完整版游戏仅需17美元。索尼表示PS Now目前尚处于测试阶段，正式价格尚不确定，并未说出难言之隐：Cell结构过于复杂，导致PS3难以实现硬件虚拟化，目前PS Now的服务器直接由PS3的硬件组成，一台PS3直接对应一个远程操作用户，成本极高。服务器数量偏少会导致配额不够用，数量偏多又会造成财政负担，云游戏又是一个新兴市场，难以估计规模，索尼只能在试运行中逐渐摸索商业模型，延迟、带宽等云游戏的顽疾反而是次要问题。

PS、PS2和PS4都实现了硬件虚拟化，但PS Now当前的主营业务是PS3游戏，自然棘手，

比起扬眉吐气的PS3和PS4，PSV的日子显然不够滋润。

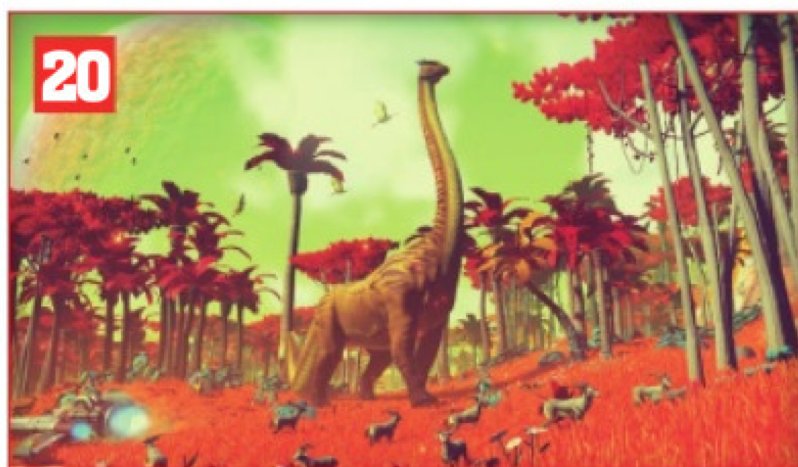
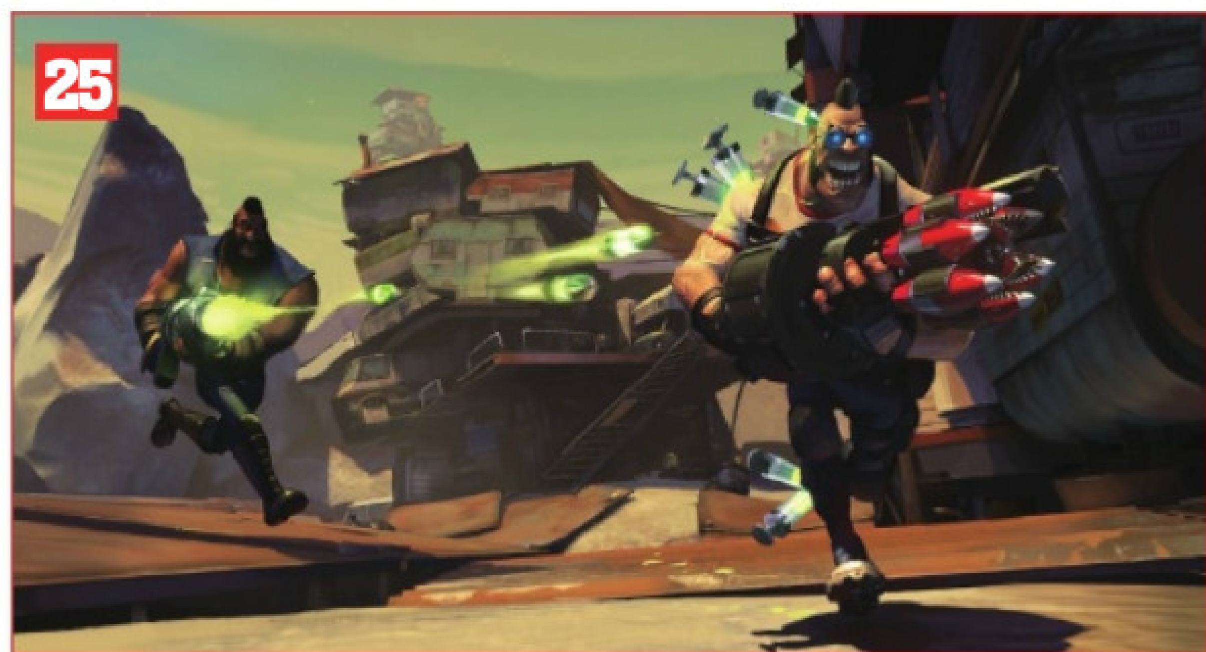






图17：《神秘海域4》公布的画面的确惊人，不过考虑到镜头里只有一个人物、一小块场景，也就可以理解了
图18：PSN的付费会员直接赠送《驾驶俱乐部》，令不少人颇为期待，但游戏已经从春季延期到10月
图19：毕竟是同一位美术总监，《Abzu》与《旅途》画面风格的相似一目了然，但这次游戏不再是主机独占
图20：《空寂苍穹》虽然画面简约，但游戏的规模与玩法已经不逊于任何大作，制作组正在试验PC版
图21：PSV版《边境之地2》的贴图、特效、帧数、音质缩水都非常严重，联机人数也从4人阉割至2人
图22：只要PSV TV支持PS4手柄就可以解决缺乏触摸的问题，但索尼至今毫无作为，令人诧异
图23：《行星边际2》是索尼另一子公司SOE的作品，旗下的《无尽的任务Next》和《H1Z1》也会登陆PS4
图24：想玩《战争雷霆》的人大都已经在PC上玩过了，这款游戏能为PS4带来多少收益，尚不可知

图25：作为卡通风格射击游戏，《Loadout》面对《军团要塞2》占不到便宜，只能跑到PS4上找存在感
图26：微软都不敢在发布会上给《光环》电视剧更多时间，索尼居然为《Powers》的影视大费口舌





虽然PSV的硬件规格比3DS高，移植PS2游戏游刃有余，但移植PS3作品就要掂量一下，只有画面简单的PS3游戏才能顺利移植过去，像《边境之地2》这种真正的高清大作在PSV上的缩水程度惨不忍睹。《刺客信条Ⅲ：解放》等PSV专用游戏的质量比不上正统续作，UBI又将游戏移植到主机和PC平台回收成本，让PSV陷入恶性循环。欧美第三方逐渐撤出掌机已成为既定事实，连3DS的欧美产游戏销量都不尽人意，PSV自然更不用提，然而3DS拥有任天堂第一方的鼎力支持，而索尼的重心是主机，掌机成为牺牲品。PSV只有在以掌机为主力的日本才能成为主流平台，但这是建立在日本主机市场急剧萎缩的前提下。日版PS4卖了半年尚未突破百万，与当年PS2三天98万的骄人战绩形成鲜明对比，日本第三方大都选择跨代开发，《如龙维新》《潜龙谍影Ⅴ》等日系游戏的PS4版和PS3版画面差距不大，玩家自然缺乏购买PS4的动力。好在日本微软常年乏力，索尼在本土只有任天堂一个对手。

吉田修平强调，PSV今后的游戏将以欧美的独立作品和日本的第三方为主，第一方不会投入大量精力，吉田在去年E3就发布过相同的言论，PSV在欧美已经变为PS4的周边，为其提供串流功能。索尼去年在日本推出的机顶盒PSV TV去掉了屏幕、触摸版和按键，因为没有触摸板，PSV有三分之一的游戏无法在PSV TV上运行。其实只要使用PS4手柄，就可以解决触摸问题，但索尼迟迟不作为，斯金格和平井两任CEO都曾发誓要解决索尼内斗不断的问题，时至今日我们却依然看到了PSV TV这种大公司集团病的产物。PSV TV在日本的销量只占PSV家族的4%，应者寥寥。PS Now开通后，PSV TV也可以通过云游戏玩PS3作品，然而云游戏尚未成熟，PS Now不是化腐朽为神奇的魔术，索尼今年将PSV TV改名为PS TV投入欧美，考虑到日版惨淡的销量，欧美版也不容乐观。

索尼在发布会上用大批免费网游拖时间也令人大跌眼镜，新一代主机使用X86架构，与PC极为接近，移植网游非常方便，但《行星边际2》《战争雷霆》《Loadout》这些PC上早已面世的网游显然无法成为PS4的顶梁柱。比免费网游更为乏味的是漫画改编的影视《Powers》，去年微软过度宣传电视功能被骂了个狗血淋头，今年收敛不少，反而是索尼在这一块浪费了大量时间，事后连吉田修平都承认如此安排是个错误。在这场注水猪肉般的发布会上，索尼依然宣称PS4是主机玩家最好的选择，虽然综合销量、售价、性能、游戏阵容等因素考虑，这句话的确很有底气，然而索尼的口气一向如此。即使在PS3早年跨平台画质完败、严重缺乏独占的时期，索尼依然如此傲慢。就算处于严重劣势，索尼也不可能像微软那样向对手表示敬意，在占优的情况下自然更不可能。索尼缺乏的就是这种大公司的胸襟和气量。回想去年E3，索尼缺乏上得了台面的PS4独占游戏，仅靠攻击对手的全程在线、反二手和售价等策略赢得胜利，但今年微软没有露出破绽，索尼在发布会上自然讨不到便宜，只剩下乏味的自卖自夸。索尼一向善于宣传，其中包括危机公关，舆论引导和传统的广告营销。根据研究机构iSpot的数据分析，2014年上半年，索尼用于电视广告的开销达到5900万美元，远超Xbox One的3470万，这也是PS4销量占优的重要原因。

比起强劲的对手，主机市场更怕的是自毁长城。Xbox 360初期的表现堪称完美，能够取得优势更多源于PS3首发的严重失误。PS4只是一台中规中矩的主机，和PS2的王者风范差了十万八千里，仅仅是占了Xbox One首发失误的便宜。PS4的优势源于简洁，索尼集团的亏损注定了PS4是一台成熟硬件组装而成的PC，没有专用技术，也无需像PS3那样背一身包袱，轻装上阵，自然成功。Xbox One需要扛起语音控制和智能电视等集团的包袱，严重影响了主机营销。微软每到一个地区都必须搞定Kinect的语音识别和当地的电视运营商，而PS4始终以游戏功能为主，因此Xbox One的铺货地区远比PS4少，严重影响销量，很多等不及的玩家直接选择了索尼。集团的压力让Xbox One成为了第二个PS3，事实证明，即使在今天，过多的附加功能也是主机不可承受之重。索尼通过PS3的教训明白了这一点，为PS4制定了明确路线，微软反而踩上了老地雷。但就算轻装上阵，集团的衰落也会影响到SCE，年初顽皮狗、圣莫妮卡等几个工作室的大裁员就是明证。在财政不断恶化的情况下，索尼已经无力支撑PS3末期庞大的第一方团队，被迫精兵简政，这些动荡在未来会不会影响第一方的游戏产出，令人关注。

索尼在E3的表现令人失望，不过PS4性能毕竟优于Xbox One，销量优势也十分明显。即使微软能够在美国分庭抗






图27：医生劝告身体不适的岩田聪不要出国，但为了网络直面会录一段视频还是没什么问题的
图28：除了在视频中与岩田聪过招外，雷吉还来到E3洛杉矶现场，担任与各路媒体沟通的老本行
图29：这次直面会模仿了《机器鸡》的粘土动画，还加入了调侃自家游戏阵容与本土化的台词，放得很开
图30：《猎天使魔女2》买一赠一，同捆一份Wii U的初代移植版，包含新服装等新增要素，方便补课

礼，索尼依然可以在欧洲称王称霸。Xbox在欧洲的人气和销量一直乏力，而今天的欧洲已经成长为一个可以和美国相提并论的巨型市场，PS3曾凭借3000万台欧版实现对Xbox 360全球装机量的反超，只要PS4保持住欧洲的优势，就足以继续压制Xbox One。

新的一年 新的气象

任天堂最后一次举办传统E3发布会是2012年，去年和今年只有网络直面会。今年社长岩田聪在E3前发表声明，因为身体欠佳，岩田不会飞往洛杉矶。最初很多人猜测这是任天堂对E3信心不足的借口，然而E3结束后，岩田在公开信中表示自己刚刚做完胆管肿瘤手术，虽无大恙，但确实需要一段恢复时间。更令人想不到的是，任天堂在这届E3的内容是近年最充实的一届，甚至连患病的岩田都在开场借助电影特效与美国分部社长雷吉过招，玩起了欧拉欧拉拳。而且任天堂今年并没有忽视E3期间的现场活动，因为发布会变为网络直面会，任天堂腾出诺基亚广场，用于举办盛大的《任天堂全明星大乱斗》锦标赛，E3主场洛杉矶会展中心也有大量Wii U和3DS游戏提供试玩。

Wii U的性能远比PS4和Xbox One弱，与PS3和Xbox 360处于同一级别，再加上装机量的问题，缺乏跨平台游戏支持，因此任天堂为其打造了目前三家主机中最为豪华的独占阵容。直面会只有47分钟，不过内容极为充实，毫无拖泥带水之感。年内的Wii U作品中，《塞尔达无双》和《猎天使魔女2》分别对应休闲与硬派动作游戏玩家；《蘑菇队长：寻宝之旅》是任天堂最为擅长的3D箱庭游戏，主角从马里奥变为蘑菇队长，玩法更侧重解密而非动作；《任天堂全明星大乱斗》是年末的压轴大作，同时推出Wii U和3DS版，互有联动。再算上E3前夕发售的《马里奥赛车8》，今年Wii U的阵容已经相当充实，明年还有更多大作。当年Wii选择驻守低清严重影响了技术发展，此后任天堂把重心放在3DS上，巩固了掌机市场，但也导致Wii U长期缺乏游戏，软件匮乏的困境直到今年才得以解决。E3公布的这些游戏销量如何，能带动多少装机量，并不是任天堂最关心的问题。即使销量不济，任天堂也要继续给Wii U开发游戏，不论如何，任天堂都不会直接放弃一台刚刚面世2年的新主机，这并非销量问题，而是信誉问题。另外，严重缺乏高清技术的任天堂也必须为Wii U推出更多游戏，比起销量，更重要的是积累开发经验。销量不济损失的仅仅是金钱，任天堂不缺资金，缺的是技术力，现在不奋起直追，以后只会越拉越远。

今年的任天堂不论是宣传活动还是作品本身都体现出求新求变之感，网络直面会穿插着类似《机器鸡》的黏土动画和幽默的自我调侃，风格非常亲民。2015年发售的作品中，Wii U版《塞尔达传说》采用开放世界，根据制作人的说法，游戏的地图面积相当于日本京都，规模足以和欧美的沙盘大作相提并论，在任系游戏中可谓空前。《喷射战队》（Splatoon）作为以网战为核心的射击游戏，也是任天堂过去很少涉足的类型，独特的画面和玩法更接近欧美的独立游戏，在网络枪战火爆无比的今天，推出这样一款全年龄级的作品，对于任天堂而言不失为一条曲线救国之路。“《新超级马里奥》系列”是任天堂近年的摇钱树，但媒体和玩家也指责这一系列让2D玩法的《马里奥》日益量产化，变成了平淡无奇的奶粉作，特别是3DS的《新超级马里奥2》，完全是学生习作水准，媒体平均分不到80，令人大跌眼镜。明年推出的《马里奥制造》是任天堂官方的傻瓜化编辑器，功能

健全，方便玩家创作关卡，游戏甚至提供了怀旧和现代两种不同的画风，满足各类需求，重新唤起玩家对2D玩法《马里奥》的热情。

从FC版开始，民间就热衷于修改《马里奥》的关卡，甚至诞生出不少恶毒程度堪比《黑暗之魂》的虐心杰作，现在有了官方编辑器，民间作者更加得心应手。MOD不是PC的专利，微软和索尼都曾加入MOD功能，如《光环》的Forge模式和《小小大星球》的编辑器，均取得良好反响。任天堂多年前在NDS上推出的《俺自己制造》也是官方MOD工具，但主要用于小游戏，而这次的《马里奥制造》则针对大规模的平台动作关卡，调试工具也更加完善，相当贴心。《异度之刃X》作为为数不多的高清日式RPG，延期至明年引起了一些不满，但其完成度已经相当之高，玩家无需等待太久。《马里奥聚会10》则是系列第一次登陆Wii U，填补了这一空白。明年的《毛线耀西》和《卡比彩虹轨道》画风独特，也令人期待。任天堂并没有在E3上大力宣传掌机，毕竟3DS的大部分新作面向日本，今年欧美市场只需复刻版《口袋妖怪：红宝石/蓝宝石》和3DS版《任天堂全明星大乱斗》便足矣。

除了琳琅满目的新作外，Amiibo玩偶也是任天堂今年宣传的重点。这种自带芯片与游戏交互数据的实体玩具源于动视在2011年推出的〝Skylanders〞系列，其玩法类似《口袋妖怪》，但玩家要花钱购买玩具才能获得新怪物，每个玩具售价在10至20美元之间，想要集齐，开销不菲，其暴利程度可见一斑，目前《Skylanders》已经成为动视捞钱程度仅次于《使命召唤》的第二大品牌。其实动视曾打算将《Skylanders》做成Wii独占游戏，并与任天堂联合推广，却遭遇回绝，最终变为跨平台作品。去年迪士尼推出了玩法类似的《迪士尼无限》，虽然游戏素质遭遇恶评，不过凭借动画王国诸多老牌角色的号召力，周边销量依然不错。任天堂在去年为Wii U的《口袋妖怪大乱斗U》推出了电子玩偶，仅支持这一款游戏，且造型简单，价格低廉，仅售200日元，只能算试试水温，今年的amiibo才是大举进攻。amiibo的售价在10美元以上，做工精美，成为动视和迪士尼的直接竞争对手。在这一领域，三家各有优势。《Skylanders》进入市场最早，玩具可以像机器人那样随意分离组合是其特色，不同的组合可以在游戏中产生不同的效果，迪士尼不会把米老鼠的尾巴贴在唐老鸭的屁股上，任天堂也不会把皮卡丘的脑袋装在伊布的脖子上。《迪士尼无限》的游戏素质最差，但角色阵容最豪华，就算游戏销量不高，也不愁玩具销量。任天堂的Amiibo角色知名度略逊于迪士尼，远高于动视，一款Amiibo支持多款游戏也是销量的保障，除了已经发售的《马里奥赛车8》之外，《任天堂全明星大乱斗》《蘑菇队长》



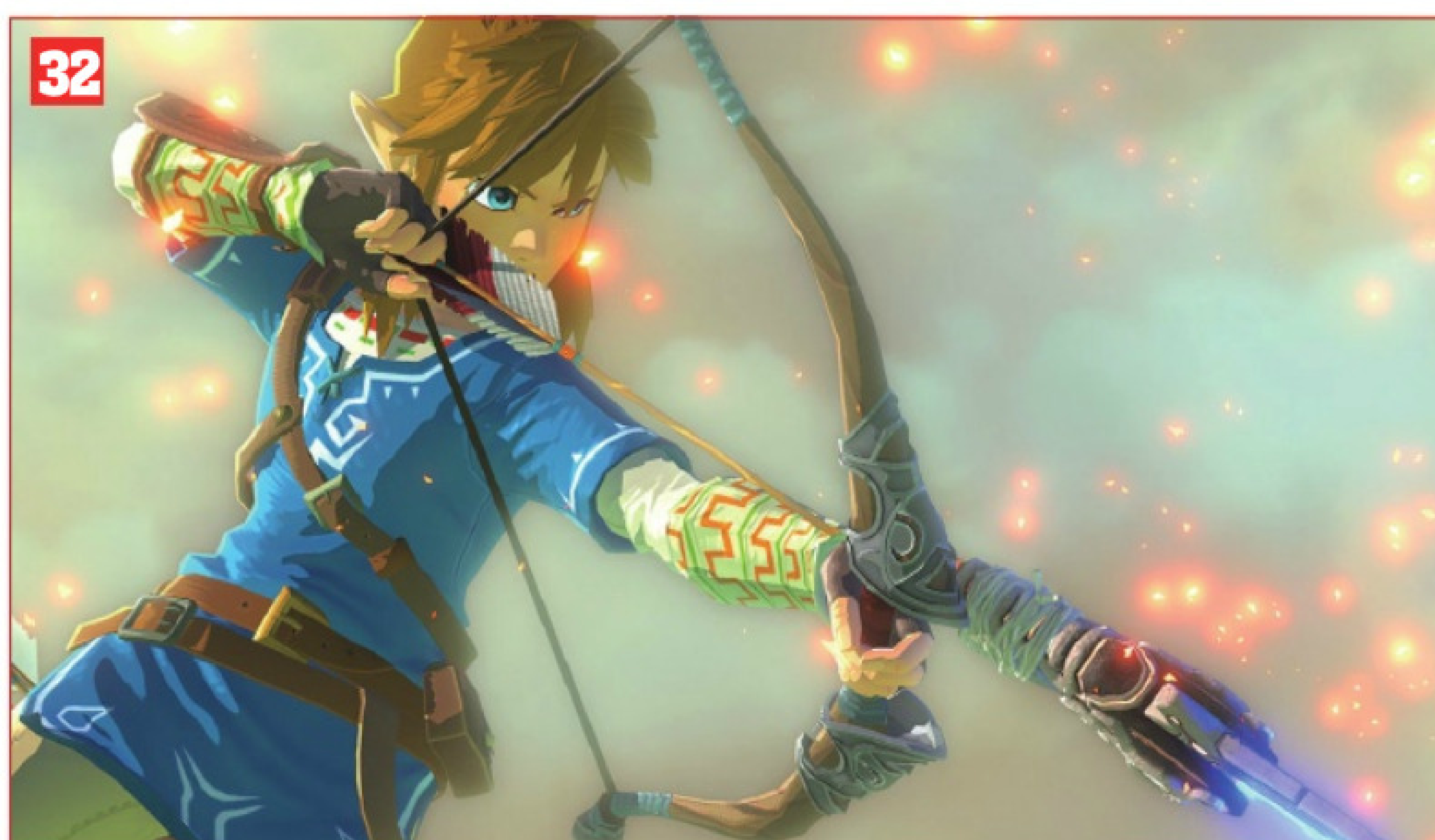






图31：《蘑菇队长：寻宝之旅》的关卡依然可以看到其他3D《马里奥》的影子，但注重解密而非动作

图32：明年Wii U的《塞尔达传说》将是系列变革最大的一作，期待开放世界能够带来突破和惊喜

图33：被戏称为〝乌贼娘游戏版〞的《喷射战队》引入类似《传送门2》的油漆概念，以网战为核心

图34：《马里奥制造》直接使用了《新超级马里奥U》的素材，无需等待任天堂的新作，一切由你发挥





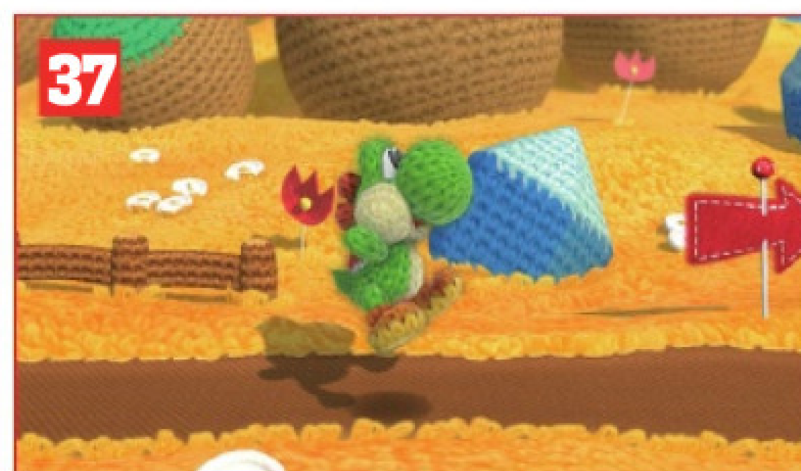




图35：《马里奥制造》还可以切换到FC版画面，调试功能也比较齐全，方便玩家调整关卡细节
图36：《异度之刃X》的画面并不算特别出色，但如今的高清日式RPG已经不多了，玩家其实没什么选择
图37：《毛线耀西》采用了类似《毛线卡比》的画面风格，支持双打也是其特色，适合二人同乐
图38：《卡比彩虹轨道》是少数充分利用到平板的Wii U游戏，玩家在屏幕上画出轨道引导卡比前进

《毛线耀西》《马里奥聚会10》等未来的大批Wii U新作都会提供amiibo功能。

Wii U在今明两年拥有异常豪华的独占阵容，却依然无法改变平板手柄鸡肋的现状，除《马里奥制造》和《卡比彩虹轨道》之外，很少有新作充分利用到平板。《艺术学院》虽然对平板的引用不错，但这是一款绘画教学软件，而非传统游戏。任天堂为“树屋”在E3架设了特殊试玩区，这是一个衍生自北美本土化部门的核心机构，在E3上展出了一些利用到平板的实验性演示，因为完成度不高，任天堂没有做重点宣传，能否化为游戏成品尚不可知。Wii U不再将平板作为宣传重点，甚至为《任天堂全明星大乱斗》推出了NGC手柄转接器，鼓励玩家使用非平板的操作方案。讽刺的是，在Wii U逐渐放弃第二屏概念的时候，其他平台的游戏却把这一概念玩得热火朝天，《战地4》《泰坦降临》《潜龙谍影Ⅴ》等大作都推出了官方的移动app，使用手机和平板在战斗中充当第二屏，为玩家即时提供更多信息。第二屏的概念本无错，问题在于Wii U的平板仅仅是一个带屏幕的手柄，无法脱离主机使用，并不是真正的平板电脑，分辨率过低等硬件规格也为人诟病。所有PS4游戏都支持串流到PSV，而Wii U只有少数游戏可以将第一屏串流到平板上，这也是致命缺陷。每一台Wii U都捆绑平板手柄，而其他平台的第二屏功能建立在现有的手机和平板之上，用户不需要为第二屏功能额外买单，效果自然不同。Wii U已经面世两年，为了照顾老用户的情绪，任天堂可能不会效仿微软，推出取消捆绑平板手柄的新型号，但任天堂的下一代主机应该不会走Wii U的老路。

E3期间，任天堂放出了新主机正在研发的消息，这并不奇怪，按照行业惯例，老主机发售后不久，新主机就会启动早期研发，问题在于任天堂公布这一消息的时间。老主机处于销售旺季，厂商往往不愿意透露新主机信息，微软和索尼多年来始终对PS4和Xbox One的研发遮遮掩掩，直到2013年才对媒体正式公布。任天堂在Wii U面世两年后透露新主机的消息，与过去NGC发售两年后透露后续主机存在的策略相同，都是为了表态：虽然目前主机的销量不佳，但任天堂依然在研发后续主机，不会轻易退出这块市场。任天堂始终是掌机的霸主，主机销量却时好时坏，十年前NGC成绩惨淡，面对“放弃主机，坚守掌机”的呼声，岩田曾公开反对，并声称“退出主机市场之时，便是退出游戏市场之日”。但十年后的大环境更为险峻，Wii U同比装机量甚至不如NGC，在移动市场的冲击下，3DS的销量也比当年的GBA和NDS逊色了许多。任天堂在历史上曾推出过多种试图用掌机带动主机销量的策略，如今的岩田则希望将这一策略深化，从单纯的掌机援助主机，变为二者互助互补。

岩田聪今年曾在访谈中表示，希望建立像iOS那样的跨平台开发环境，把家用机和掌机变为类似iPad和iPhone的关系，二者的画质不同，但运行的依然是同一款游戏，降低开发成本，宫本茂在E3上也对这一看法表示赞同。今年的《任天堂全明星大乱斗》推出了Wii U和3DS两个版本，可以联动数据，然而从程序的角度来看，二者是两款不同的游戏，岩田聪和宫本茂则希望在今后避免这种情况。也许Wii U和3DS无法实现这一构思，不过任天堂的下一代主机和掌机很可能会朝这一方向发展。平台整合固然有其弊端，但好处也很明显，将主机与掌机凝成一股劲，可以避免分散任天堂有限的软件开发人员，防止出现因顾此失彼被各个击破的情况。最近虚拟现实设备形成热潮，除了PC的Oculus Rift外，索尼也拿出了用于PS4的孟菲斯头盔，二者尚未确定正式版的发售日，不过已经具备相当的完成度。宫本茂今年试玩了Oculus Rift，这一设备并未给他留下好印象，他认为现在的虚拟现实就是让一个人戴上头盔之类的东西，关起门来呆在房间自己玩，任天堂倡导全家坐在电视前同乐，与这一理念截然相反。看来目前的虚拟现实更适合书房而非客厅，任天堂暂时不会跟进。

虽然岩田刚刚做完手术，但在E3结束后的股东大会中，他依然获得了较高支持率，保住社长职位。谁都能看出任天堂的现状不妙，正因如此，只要没人愿意接下这个棘手的摊子，岩田就只能一个人继续把戏唱下去。岩田的功过无法用一句话说清，他缔造了NDS和Wii的盛世，也给任天堂留下技术落后的问题。今年E3，岩田用新作证明，任天堂正恶补高清技术，试图解决弊病，让人看到了新的希望。Wii U的销量









图39：《Skylanders》的玩具明显是美国风格，造型夸张，角色知名度不高，但自由组合是其特色

图40：今年的《迪士尼无限2.0》以漫威的角色为卖点，复仇者的诸位大佬纷纷加入战局

图41：《口袋妖怪大乱斗U》的电子玩偶，造型简单，仅售200日元，只支持一个游戏，属于实验产品

图42：今年的amiibo才是任天堂发力的结果，售价和质量与《Skylanders》《迪士尼无限》正面对抗

图43：Wii U的绘画教学软件《艺术学院》，用到了平板功能，不过你若想学画，还是上真家伙吧

图44：《潜龙谍影Ⅴ》的移动app，使用手机或平板充当第二屏，Wii U的提供同类功能的游戏却越来越少

能否有所起色是投资者关心的事情，对于玩家而言，有今明两年的大批新作，这便足矣。

金秋盛世 大作狂潮

今年E3上PC独占的游戏不多，仅有《文明：超越地球》和《模拟人生4》算是瞩目之作。但算上数量庞大的跨平台作品，PC完全不缺游戏，《潜龙谍影Ⅴ》等多款暂时没有PC版的游戏也表达出登陆PC的意向。在PC进军客厅方面，曾经来势汹汹的Steam Machine今年骤然降温，Valve正在重新设计手柄，将发售日推迟至2015年，然而很多品牌机厂商已经等不及了。Alienware换上了Win8系统加Xbox 360手柄的组合，以549美元的价格强行推向市场，CyberPower也采用类似的策略，售价为599美元，比去年公布时贵了100美元，Win8毕竟不是SteamOS那种免费系统，授权费提高了整机成本。而且品牌机厂商向来不愿过多让利，相较组装机，自然缺乏性价比优势，玩家自己用同样的钱可以搭建一套更好的配置，只需自备操作系统和手柄。就算明年Steam Machine正式推出，Windows系统加Xbox手柄依然是PC的主流选择，况且国内的品牌机厂商数量远不如国外丰富，Steam Machine对我国玩家的意义寥寥。好在Valve提供了最关键的部分：便于手柄操作的Steam大屏幕模式，如果你想在客厅玩PC游戏，现在去组装一台PC，使用Steam大屏幕模式，搭配Windows和Xbox手柄，就能获得不错的体验。E3前微软又放出Xbox One手柄在Windows上的官方驱动，给PC玩家一个新的选择。PS4和Xbox One的系统是赶工产物，基本功能残缺不全，比起PS3和Xbox 360大幅倒退，更无法与Steam相提并论。也许随着漫长的一次次更新，索尼和微软可以逐渐将主机系统弥补到完整状态，但就目前而言，二者都不如Steam完善。

就算缺乏新作，PC也可以在最高画质1080p分辨率下运行大批老游戏，而PS4和Xbox One缺乏直接向下兼容的功能，严重匮乏的游戏阵容让冷饭占了便宜，像《古墓丽影：决定版》就是以PC版为基础向新主机进行移植，变化极少。时至今日，微软和索尼仍未完全进入状态，年内的第一方依然不尽人意，好在第三方倾力出击，解决了燃眉之急。9月的《命运》和《FIFA15》或许不对你的胃口，但10月的豪华阵容却足以让人目瞪口呆：《龙腾世纪：审判》《异形：隔离》《中土：莫多之影》《邪恶深处》《进化》《战地：强硬路线》《刺客信条：大革命》……不论是ACT、AVG、FPS还是RPG玩家，都可以找到关注的作品，堪称游戏史上最恐怖的

10月，新主机缺乏游戏的问题至此基本解决，紧随其后的11月还有《使命召唤：先进战争》《赛车计划》《彪酷车神》和《孤岛惊魂4》。但2014年也难称完美，多款大作都延期到了明年，《狩魔人3》和《蝙蝠侠：阿卡姆骑士》的完成度较高，前者已经确定在2015年2月24日发售，后者据微软官方商店显示，发售日也是这一天。《全境封锁》则令人担心，E3展示的内容依然是冰山一角，自称是开发人员的网友匿名留言，表示游戏依然没有敲定发售档期，对外公布的2015年仅仅是缓兵之计。

目前的游戏界处于特殊的换代期，厂商需要在脚踏两只船和次世代独占之间做出选择。《潜龙谍影Ⅴ》以老主机版为重心，影响了次世代的表现，游戏仍未确定发售日，拖的越久，对KONAMI就越不利。《横行霸道Ⅴ》则精明得多，抢在去年新主机面世前发售，赚得盆满钵盈，今年公布的次世代版画面进步明显，差距之大如同两款游戏。早在去年玩家就从游戏中挖出了老主机没有使用的特效代码，Rockstar是有备而来，绝非仓促上阵。以"年货"为主的公司也要做出抉择，去年的《使命召唤：幽灵》和《刺客信条Ⅳ》次世代版画面进步有限，引起不满。今年的《使命召唤：先进战争》依然没有更换引擎核心，但次世代版的图像明显进步，没有被老主机拖后腿。《刺客信条：大革命》变为次世代独占，育碧仍不愿彻底放弃用户数量庞大的老主机市场，为PS3和Xbox 360专门打造了另一款代号为"彗星"的新作。多年磨一剑的制作组则有不同的看法，Rocksteady旗帜鲜明地站在激进派一边，《蝙蝠侠：阿卡姆骑士》仅一辆蝙蝠车就占用了500MB内存，再算上规模惊人的城市地图，对机能的要求甚高，只有次世代才能打造出终极的黑骑士体验，为此他们不惜与老主机彻底诀别。龟岩制作组也表示，《进化》的地图广袤、场景复杂，充满各类野生动物，再加上巨大的怪物和华丽的特效，老主机难以支撑，次世代才能满足要求。随着新主机装机量的提升，今年E3我们看到了越来越多的次世代专用作品，这对于游戏界的发展大有裨益。

当然，第三方对于新主机的性能也并非完全满意。育碧的CEO耶斯·吉勒莫特（Yves Guillemot）在去年表示，八年换一代主机实在不像话，开发者对于新主机早已饥渴难耐。现在次世代已经面世，吉勒莫特又希望PS4和Xbox One的后继者尽快到来，访谈中难掩对两台主机性能的不满。AMD的副总裁迪文德·库玛尔（Devinder Kumar）也表示，索尼和微软正在与AMD研究未来主机的细节，PS4和Xbox One很可能不会像前辈那样死撑七八年。毕竟现在两台主机都选择X86架构，直接使用PC的成熟技术，后继机种的研发十分方便，向下兼容也不是问题。

E3结束后，媒体自然要颁发奖项，最著名的评选莫过于E3评论家大奖，该奖项综合数十家媒体，投票选出最终结果。今年《进化》一举获得了包括最佳参展游戏在内的四项大奖，成为最大赢家。《进化》能够扬眉吐气，靠的是精彩的创意和出色的完成度，试玩过的人均对其赞不绝口。几家欢喜，也就有几家忧愁，《命运》在去年E3的内容不多，不少媒体考虑到历史因素，赏个面子，为其颁奖。今年《命运》的详细试玩推出后，很多媒体并没有为其说好话。《命运》关注度骤然降温，在E3评论家大奖评选中更是彻底败给了《进化》。Bungie虽然有"《光环》"系列的辉煌过去，但资历深厚的老员工大都已经退役，《命运》主要由新人打造，更接近《边境之地》而非《光环》。虽然《命运》整体素质不错，完成500万的最低销量指标也不成问题，不过它远没有达到去年鼓吹中"全面超越《光环》"的层次，遭遇媒体冷遇并不奇怪。情况类似的还有《战地：强硬路线》，EA在发布会当天启动Beta固然慷慨，但游戏诚意不足，玩家评价自然不高。《光环5》《神秘海域4》《塞尔达传说》等名门望族固然耀眼，然而这几款作品在今年E3放出的情报实在太少，媒体难以评判，自然无缘大奖。

或许是因为今年E3的大作太多，很多公司将情报留到了





图45：《文明：超越地球》以宇宙为主题，是1999年的《半人马座阿尔法星》的精神续作

图46：售价549美元的Alienware Alpha，配备i3处理器和750Ti显卡，可加价升级部分配件

图47：按照制作组的说法，《使命召唤：先进战争》没有更换引擎核心，但已经重写了一切能重写的部分

图48：次世代独占保障了《刺客信条：大革命》的画面水准，老主机用户还有另一款《彗星》可玩

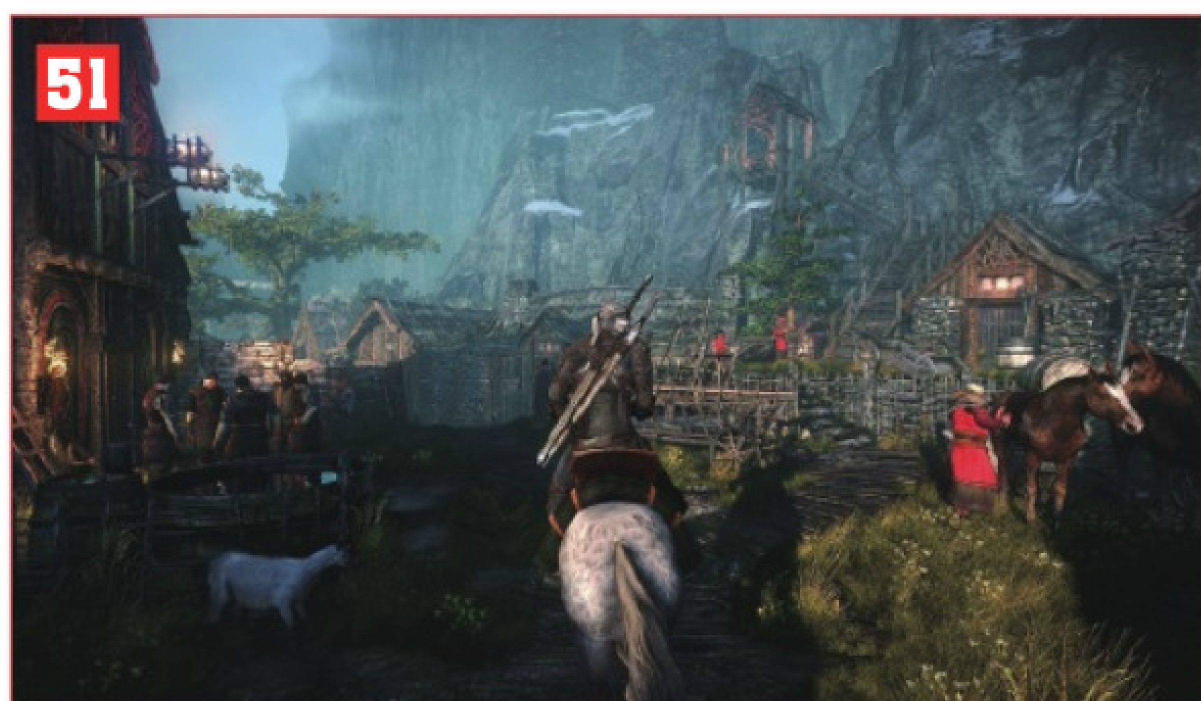








图49：《全境封锁》今年的演示画面还算和去年保持了同一水准，但最终成品会不会缩水就难以预料了
图50：《横行霸道Ⅴ》次世代版的高速公路，老主机版的车辆数目可没有这么热闹，区别非常明显
图51：《狩魔人3》的地图比2代大得多，本作重点强化了骑马系统，玩家可以随时上马战斗
图52：《蝙蝠侠：阿卡姆骑士》仅一辆美轮美奂的蝙蝠车就占了500MB内存，相当于老主机内存总和





E3后。Gearbox和Epic双双把卡通射击游戏《Battleborn》和《碉堡之夜》（Fortnite）的新闻放在7月，华纳等到7月才在网络上发布《中土：莫多之影》的超长视频，正好避开了风头，《巫师3》的超长演示也留到E3后才在网络上发布。以《马克斯·佩恩》闻名的Remedy制作组正在为Xbox One打造独占游戏《量子破碎》，因开发繁忙没有参加E3，但承诺会在科隆游戏展放出新情报，PS4的独占大作《血裔》则在科隆架设公开试玩机。日本市场多年疲软，东京游戏展始终缺乏吸引眼球的内容，今年估计也不例外，不过玩家只需耐心等待，10月和11月的盛宴就在眼前。



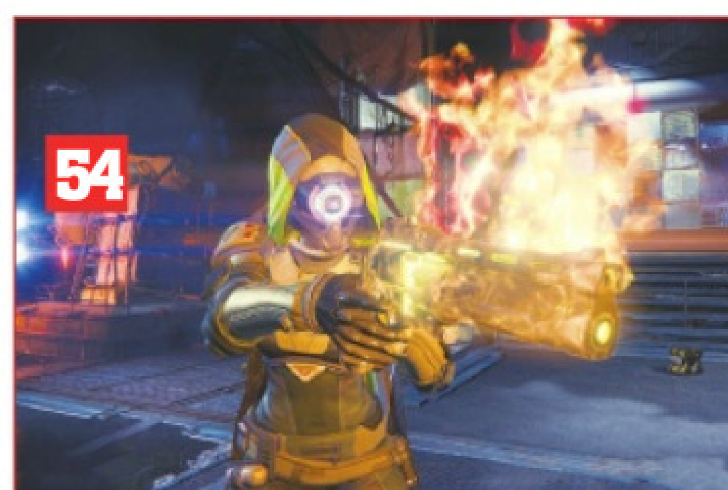


图53：《进化》兼具合作与对抗元素，怪物可以不断吸收资源变为强大的新形态，这便是本作标题的由来
图54：《命运》PVE模式与《边境之地》类似，打怪练级刷装备下副本，PVP模式则停留在《光环》的水平

E3掠影：不平坦的独立游戏之路

■本节执笔 本刊特约记者 Gamer小猫

在E3期间，本刊的前方记者将视线投向了独立游戏，一个是自力更生讲述个人故事的励志帝，作品本身也极具个性；另一个是次世代主机独立游戏界的新宠，却有着与众不同的背景与地缘特色，两个截然不同的游戏人的故事，展现的是同样单纯的游戏之梦。

《无尽噩梦》：用我的故事打动你

在E3的IndieCade入围作品展区（IndieCade是比较权威和大型的，类似于IGF的国际独立游戏节，如《时空幻境》《VVVVVV》《斯坦利比喻》《回家》等众多名作都可以在历年入围作品名单中找到他们的身影），我被一款视觉独特的游戏吸引住了。

这个游戏叫做《无尽噩梦》（Neverending Nightmares），是一款关于噩梦的心理恐怖游戏。画面整体为黑白的钢笔水墨画风，从而更加突显了血液的鲜红刺眼。游戏讲的是一个有心理疾病的主角探索自己的梦境，并且不断的从一个噩梦惊醒到另一个噩梦中的故事。游戏会由玩家来决定“什么是真实的，什么只是主角心理疾病产生的幻觉”。游戏有非常多的受玩家影响的分支，有时一个小的分支就会让游戏走向完全不同的解决。一次通关的时间大约为1~3小时，但要了解游戏的真正含义玩家则至少需要探索出几个不同的结局。游戏已成功登陆Steam及预售，预计于年底发行。

游戏的核心作者Matt Gilgenbach有过一段曲折的经历。2008年Matt从一家大游戏公司辞职，决定用5年的积蓄与经验，和朋友一起成立自己的工作室，做独立游戏。但花费4年精心制作的第一款游戏却非常失败，几乎没有为工作室带来任何收益。

“我们当时担心资金问题。在我们辞掉工作几个月后，刚好是美国的金融危机，这个时候新的商务机会非常少。为了赚钱和迎和市场，我们的选择就变得很有限了。我们用了1个半月的时间做了个我们认为好玩的，并且很合适当时市场的游戏，提交了IGF。很幸运的是，我们得到了2009年IGF最佳观众和最佳游戏设计的提名。因此我们还取得了索尼的关注，并得以在PS3上发布我们的游戏。然后我们就不断的继续制作，打磨这个游戏，却渐渐的迷失了原本的目标。我们本打算只做个小游戏，结果变成了很宏大的游戏计划。我们的游戏和《吉他英雄》有关，但4年之后，《吉他英雄》已经不流行了，到我们最终发行时就成了非常悲惨的市场……之后又做了很多资讯工具，手机游戏等，但结果还是不怎么样。最终最终，我决定把我所有的资源都用来制作我梦想中的游戏。”

“就是这款《无尽噩梦》。我想如果这是我的最后一个独立游戏，我希望能做一个重要的东西，一个能够影响他人的游戏。我是强迫症和沮丧症患者，我想在游戏中表达于这种游戏做抗争的感受，所以试图营造出了焦虑和恐惧的感觉。我希望让其他人通过这个游戏可以更好的理解精神疾病患者，并且告诉其他精神疾病患者，你们不是一个人在战斗，帮助大家一起对抗这种疾病。”

Matt说自己是一个一路跌跌撞撞走过来的人，所以他想通过负面的情绪、恐惧来创作恐怖游戏，这些情绪很难在一个只是为了好玩的游戏设计中体现。并表示有过之前的经历，以后再也不会去制作一个“迎合市场”的游戏了。

“从某种程度上说，我觉得我们得做我们自己的市场。比如说这个《无尽噩梦》，我们做了非常独特，适合这个游戏的美术风格，在这个展会上没有任何其他一款游戏和我们类似。所以我相信，我们可以拥有我们自己的市场。我觉得比起试图做一个迎合主流市场的游戏，这是件非常重要的事情。你说，谁会知道下一个流行的东西是什么？我肯定不知道。”

对其他独立开发者团队，Matt的建议很实用。“独立游戏绝对是非常非常难。你看，即使是我有11年的从业经验，我的第一款独立游戏也非常失败。我的建议就是，根据你的拥有的资源来做游戏。比如说我们曾经想要做某种特定的美术，但尝试过很多年都没有人能做出来。举其他游戏的例子，比如《亲爱的埃斯特》，他们没什么程序员。你知道，很多人都觉得，哦，程序员对游戏很重要，要做游戏必须得学程序，这样事情就会变得更难更复杂。但Dear Easter利用团队的强项，设计游戏、故事、音乐、美术，做出了不俗的成绩。我觉得初入独立游戏界，这是最好的起步方式。而不是说，‘直到我们找到了非常厉害的程序员，实力超群的美术，我们就会开始制作我们理想中的完美游戏’。这样等下去制作几乎不可能发生。你得这么想：这是我们的团队，这是我们的强项，现有的资源中，可以做什么样的游戏。”

《无尽噩梦》会在Windows、Linux、Mac和Ouya发布。一提到手机平台，Matt反应很强烈。“我非常不喜欢！”Matt马上说道。“虽然很多人认为手游市场很大，问题是，手游成功也非常非常难啊。如果你看COC，他们确实赚了很多钱。但如果你把发行的所有手游赚的钱平均下来，可能只有100美元。所以似乎问题就是，你是否能进入排名的前100，前10，而真正赚钱。并且如果你的游戏不是免费游戏，没有内置收费，那么你就不能有很大的用户群。这种商务模式对很多游戏都不合适，比如我们的《无尽噩梦》，我





图1-2：《无尽噩梦》的主创Matt Gilgenbach

们不可能做内置收费的，对于这种剧情体验游戏来说完全不合理。总的来说是个非常难成功的市场，而且我还觉得这个市场有点可怕。我觉得如果我们要做手游版有很多很难的问题需要解决，不是技术上的，而是商务模式的问题。我更希望把精力放在创作上面，而不是解决商务问题。"

作为游戏的创意总监，Matt给其他游戏设计师的建议是不断尝试。"我觉得学习游戏设计的唯一方法就是，做游戏。就是一个你必须不停的尝试，尝试，尝试……再尝试，不停的工作的一个事情。我不认为单纯靠规则和课程可以让你变成好的设计师，你必须得不停的做，还得边想着怎么把游戏变得更好，观看其他人玩游戏，看其他人在游戏中做什么，看他们怎么和场景互动，然后看通过怎样的修改，能够给玩家提供一个更好的游戏体验。在整个制作过程中，我们做了很多很多游戏测试，并收到了很多反馈。我并不担心收到玩家与我本意不同的意见，因为我理解很多人有不同的观点，但毕竟我是这个游戏的设计师，我知道我最需要创造的是什么，肯定不会因为少数人不喜欢某些地方而改变我认为重要的地方的。最终这个游戏是个整体。"

"我很享受这次E3，这么多独立游戏被展示实在是太棒了，除了IndieCade之外Sony和微软也在展示非常多的独立游戏。最后我希望玩家觉得我的游戏吓人，也希望游戏能够让他们体验到精神疾病的感受。我们希望通过这款游戏传达给观众我们想说的话。"

《奥莉与黑暗森林》：跨越地球的野望

"我们很希望能看到那些Hardcore玩家玩哭这款游戏，这是给我们爱的作品的一封情书。"

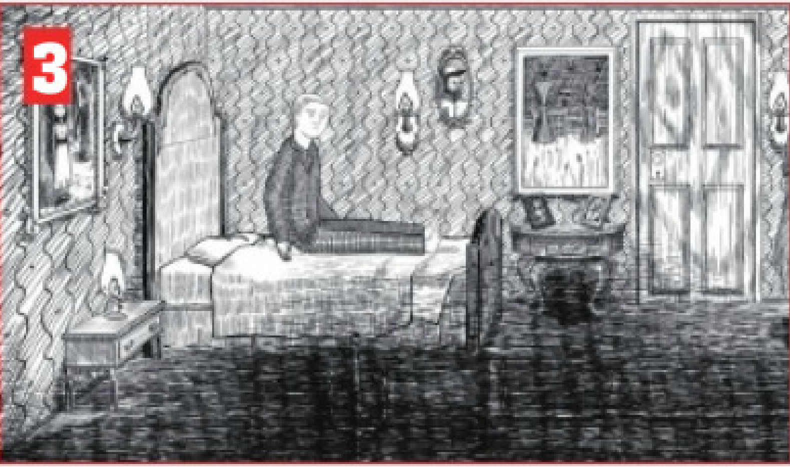
——Moon Studio

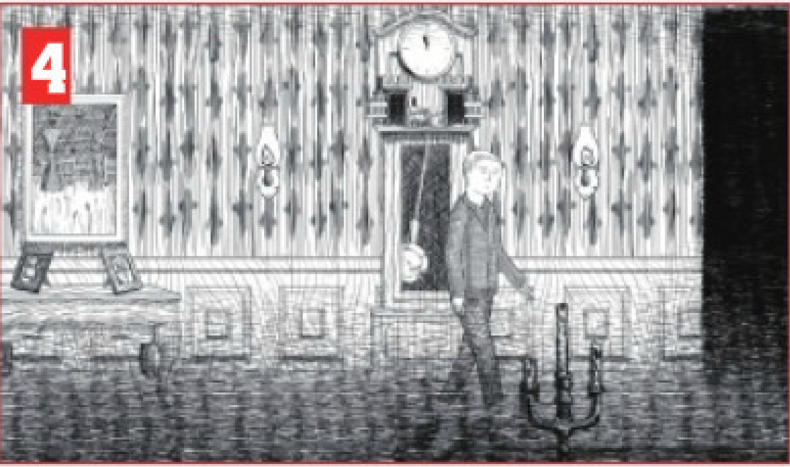
在微软发布会中，最让人眼前一亮的惊喜就是独立游戏工作室Moon Studio制作的全新品牌游戏《奥莉与黑暗森林》。这是微软XboxOne今年主推的项目，被很多欧美主流媒体评价为"今年E3极度让人意外惊喜的一款游戏。"历经4年开发，这款充满灵性的平台游戏将于今年8月份登陆Xbox one与PC平台。

这是一款游戏美的让人窒息的2D平台动作游戏。玩家扮演一只名叫Ori的可爱发光兔子，在世界灵活的跳来跳去，探险，解谜。游戏在操作手感，流畅度和跳跃精准性上做的非常好。团队参考了很多像《马里奥》这样的经典平台游戏，解谜游戏和探险游戏，还参考一些像《超级肉肉哥》这样的现代游戏。游戏画面的前后景层次拉的很大，加上游戏中飘落的树叶，又为游戏世界增加一层，让世界更大更加丰富和生机勃勃。值得一提的是需要使用"魂魄"创造的灵魂连接系统，让玩家可以存盘。Ori是个想当难的游戏，在这种情况下创建灵魂连接的策略就变得非常重要。

惊讶的发现，Moon Studio全员都是跨地球远程合作。开发者分别来自美国，加拿大，澳大利亚，奥地利，德国，荷兰等国。游戏和团队起初规模非常小，只有三人做了原型，这次的主要受访者David Clark就是其中之一。三位主创拥有截然不同的背景。

创意总监Thomas Mahler来自奥地利，有10年从业经验，曾就职于暴雪影视艺术部，做过《星际争霸Ⅱ》和《暗黑破坏神Ⅲ》等游戏。也曾在很多大学教学。Thomas出身传统艺术背景（对比直接学习3D建模和电脑美术的方式），对此他的体会是"我总听人们说拥有一个扎实的传统美术背景对做好游戏美术非常有帮助。所以我最初选择了学习传统美术和





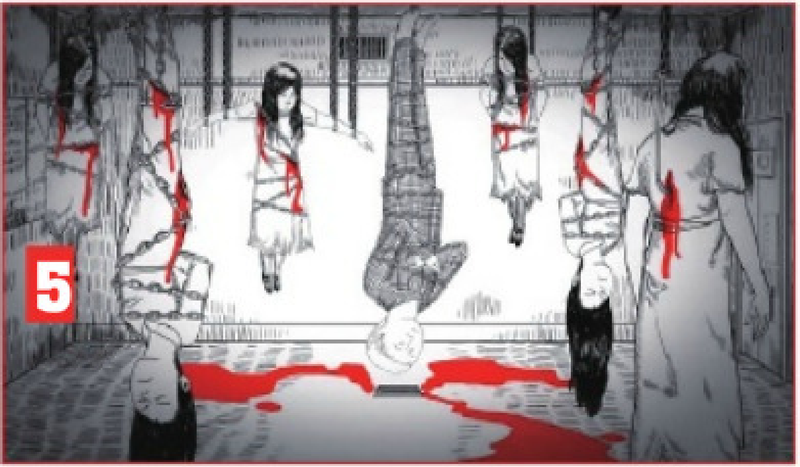






图03：游戏的黑白画风极为诡异
图04：主角探索自己的梦境，寻找走出噩梦的方法
图05：黑白的背景下鲜血的颜色更加刺眼
图06：黑白的背景下鲜血的颜色更加刺眼
图07：《奥利与黑暗森林》的主创在E3

雕塑，用来学好基础。我当时并不确定这些各种各样的知识是否真的可以帮我成为一个更好的游戏美术。在努力学习之后，我开始真正理解这些基础。我变成了一个更加平衡，思想更加开放的人。我还学习了哲学和文学。我对所有的创新尝试都非常感兴趣。这些都对我的目标非常有帮助。”

动画师James Beson来自英国，负责游戏的世界设计和全部美术。之前做过的项目包括《神鬼寓言3》和《密罗》，程序员David Clark来自澳大利亚。作为游戏业不发达的澳洲人，他之前从未参与过大游戏。但做过很多很多小的游戏原型。用他自己的话说就是："我今年才26岁，我还很年轻。"

"游戏主要是创意总监Thomas的视觉，想象。主要是他的设计。但我们所有人同时也都是游戏设计师，我们一起设计的这个游戏。"

"不像很多现代游戏，先把注意力放在美术上，然后再做游戏内容。但我们的做法恰恰相反，我们先做玩法，直到我们对玩法，关卡的设计，关卡的形状等都满意后，我们才试图让它变得美观。我们用了很多迭代开发，我们经常不满意某些东西，然后推翻重来。这是个非常有创造力的过程，每个人都非常执着，每个人都有权利对这个游戏提出任何要求，每个人都拥有这个游戏的一部分。我们有好多好多关于一些地方到底怎么做更好的争吵。不过，没有争吵就没有好游戏。"

游戏的美术制作很有挑战性，因为Moon Studio的特点是他们不接受重复的美术。没有由固定样式拼接而成场景，所有的关卡都是手绘的，所有的区域，甚至每个细节都是独一无二的。风格上参考了很多吉卜力工作室的动画作品。虽然是一款Unity游戏，但很多光影效果都是由队员自己写的程序，这样就避免了使用Unity自带效果而产生的画面大众化现象，而做出了惊艳的视觉效果。

创意总监Thomas是个性格温和友好的人，他时不时走过来微笑的听我们聊天。我趁机问他是如何决定放弃很多人梦寐以求的工作而从事独立游戏的。

"我在暴雪的时候就做了游戏原型。当时独立游戏似乎已经是个可行的事业了。比如《城堡毁灭者》《时空幻境》这样的游戏都很流行，并且这些游戏能激发人的灵感。我很小的时候就喜欢玩那种能让人找到童年感觉的游戏，能打动人的游戏，所以我也想做这样的游戏。但最近的很多新游戏都已经没有那种感觉了，所以我们就踏上了试图再现那种感觉的旅途。我希望为人们重现我们当时体验到的那种感觉。我觉得90年代早期的游戏非常独特。我们分析这种独特到底是什么，同时我们还希望能把画面和美术向前推动。我在想为什么这样的游戏不能像马里奥那样精致？另外一个原因就是我们想做一个有好的故事，好的目的的游戏。我们希望人们能对角色产生感情，玩家能有自己对游戏的特殊体验。在展示的宣传视频中，人们似乎对我们的角色很有感觉。"

他还说游戏受到了很多日本动画和迪斯尼电影的影响，如《幽灵公主》《龙猫》和《狮子王》。"这些迪斯尼动画和日本电影，都是我们小时候喜欢看的东西，是这些作品的启发和感动让我们做出了现在的作品。Ori的故事是关于成长的。当你通关这的时候，这个游戏会改变你。这是我们最希望产生的影响。我们希望玩家玩完我们的游戏之后，这个游戏能在他们心中留下什么游戏之外的东西，改变他们的人，让他们







图08：《奥莉与黑暗森林》是ID@Xbox项目中最受关注的作品，本作也将登陆PC平台
图09：色彩浓郁的2D画风
图10：本作实际上使用的是Unity引擎而非之前猜测的UbiArt Framework

感受到一些东西。我们没有公布太多关于角色的信息。不过这些角色都很有深度，不是简单的好，坏，邪恶等。当故事渐渐展开的时候，你就会发现所有不同的事情，不同的角色。这和我对这个世界的感受很像，这个世界并不总是只有黑白。——我们很希望能看到那些硬核玩家玩哭这款游戏，这是给我所有我们爱的游戏和电影作品写的情书。”

我问他们在4年的制作过程中，最难的是什么。

“我们想让这个游戏运行的非常流畅，完全没有读取时间，并且做出流畅的玩法。这其中的很多技术问题非常有挑战。另外一个难点是，我们要保证美术能够让玩家清晰的读懂。很多游戏中，你看不出这个蘑菇到底是在前景还是背景，但我们要确保每一层空间都很清晰，玩家能够充分浸入游戏空间中。此外，做好一个巨大的、连续的世界也是一大挑战。如果游戏是线性的，那么只需要从开始做到结尾就好了，但当你创作一个世界的时候，所有的东西都要连接好。空间要合理安排，世界的形状要对，当你不满意一小部分设计的时候，去改变它，然后发现其他地方衔接又不对了，很多地方又得重新设计。设计一个完好的世界很难。我们现在只展示这个世界很小的一部分。当玩家玩到发行版时候，看到世界地图就知道这个世界有多大了。”

我问David你们这些来自世界各地的人是如何聚在一起，如何合作的，还要独立游戏的制作经费问题。

“我们是因为做游戏在网上认识的。大家都是这样，一开始成为了朋友，然后互相帮忙，后来就渐渐在一起做游戏了。我们已经一起做了4年游戏了。远距离工作特别难，团队主要以欧洲时间工作，但我在澳大利亚...所以我每天晚上9点开始工作，然后白天睡觉。真的很疯狂。我当时有个女朋友，结果每次我女朋友睡觉的时候都是我起床的时候。但是和这些人一起工作做这个游戏真的收获很多，我生活的澳大利亚的游戏业没有这里这么大。我们有很多Skype会议和google doc交流。因为有这些现代科技，我们才能够实现远距离合作。我们每个人都有不同的工作地点，很多人在自己家的卧室工作。”

“我们与微软签了合同，我们的工资由微软支付，并且游戏由微软负责发行。但我们之前不能在公众展示这个游戏，游戏测试也一直是微软在为我们做，这是4年来的第一次展示机会，我们觉得责任重大。你想，我们把我们的爱都给这个游戏了，然后看到这么多人也对这个游戏感到激动，被这个游戏打动，这种感觉实在是太惊人了。在E3发布的第一天我们就有粉丝的艺术作品了。太酷了。还有动画礼物，太赞了。”

说到对其他独立开发者的建议，David强调要专注于游戏的玩法和学习很老的经典游戏。“记住，在这个游戏史上有非常多经典、不可思议的游戏被制作出来。去玩这些游戏，去学习这些游戏，专注于游戏设计。我觉得让一个独立游戏最出彩的地方就是，他们都有自己特点。很多AAA游戏效果很惊人，是因为他们往一个世界里面放了多少细节，多么逼真。但独立游戏成功往往是因为游戏的独特性。比如我很喜欢的《纪念碑谷》，就是一个非常美丽的富有创造力的小世界。建议独立开发者开始时不要去做很大的东西。做个非常小的作品，不断打磨和浓缩，让作品变的精致。我们自己的游戏虽然很大，但在一开始没有打算做成现在的规模，只是随着时间的推移我们发现这是可行的。在打磨过程中，有很多东西我们都删掉了。如果一些内容没有加强游戏最核心部分的体验，那么这些内容对反而会对游戏体验造成干扰。我还建议独立游戏开发者用一个已经存在的游戏引擎，比如unity，这实在是帮团队节省太多时间了。你需要一个好的工具来做好的游戏。当然最重要的，独立开发者必须全身心的努力的工作。在AAA游戏团队工作通常是按别人的要求做事，但每个独立游戏开发者都必须有自己的想法，主动去提高游戏整体质量。”

David说他最喜欢的游戏是《爵士兔子2》和《时空幻境》。他玩《爵士兔子2》时非常沉迷，还自己做了很多关卡。《时空幻境》则是他由始至终最爱的游戏。“《时空幻境》这个游戏太让我震惊了，特别是游戏的结局非常震撼有力，非常聪明。很多人试图理解这款游戏最后在说什么，但作为一个游戏设计师，我自己有很多类似的感受。一次在Jonathan生日时，他形容回家让他感觉重新回到了年轻的时候。我毕业后本来是计划去英国的，但因为和女友分手，就回家了。回家让我确实感觉自己好像又变回了个小孩子，这种感觉很怪。我认为Jonathan就在试图表达这种追逐一个不能够得到的事物的感受。作为一个程序员，你把你的灵魂和心都放在里面，试图构建一个游戏。你牺牲很多，试图创作一个东西。我说不清，我就是觉得很多感受都是和这些相关联的，感觉非常触动。”

最后David说能在E3展出游戏并得到认可非常开心，游戏界有很多很有天赋的人，并且都很友好，就像一个大家庭一样。他还顺带吐槽了分开Xbox和PS的那面墙（Xbox展区和PlayStation展区紧紧相连，但一蓝一绿，中间被很大的墙隔开，分区明显，在场地布局上高调的摆明了对立的竞争关系）。他个人不相信游戏平台之间有墙存在。好的游戏无论在哪个平台上都是好游戏，重要的是游戏本身，不是平台。并且提到他特别尊重《像素鸟》的作者，对因为游戏引发太多争执，认为自己不配得到这些钱而移除游戏的事情感到感动。他觉得Indie最好的地方就是，很多开发者其实并不渴望名声和钱。P



图11：本刊特约记者（右2）在E3与开发组合影



进化

■Evolve ■FPS ■Turtle Rock Studios ■2K Games ■PC/PS4/XONE ■2014.10.21

本作是“死剩四个人”（《求生之路》，Left 4 Dead）的开发商Turtle Rock开发的一部团队射击游戏，虽然它不再沿用末世丧尸生存背景，但四人合作对抗强大Boss的主题依然得到了继承。分别担纲攻击手（Assault）、诱捕手（Trapper）、医疗员（Medic）和后勤专家（Support）的四位玩家的任务，就是合力推倒巨人、海怪等等动辄几层楼高的超级怪物——此前让我们闻风丧胆的坦克怪，和它们比起来实在只能算是轻羽量级选手了。

人类猎手的每种职业都会提供两名角色供玩家选择，他们各自的能力和装备都会有所区别，以女猎人Maggie为例，与她的同行（诱捕者）角色的区别在于，她有一只猎狗，能够根据气味追踪怪物的位置，并且可以召唤一架无人机（UAV）朝着尚未长大成型的怪物丢下一个道力场墙，将怪物困住。此时整个团队可以进入这个被称为”移动竞技场“（Mobile Arena）的封闭场地与其进行一场鱼死网破的较量，而一旦倒计时结束，怪物就自然跑得无影无踪了。Maggie的武器是所有角色中最弱的，只有一支冲锋枪和鱼叉枪，这使得身为追踪高手的她必须在队友的支援下才能生存。诱捕者职业的另一名角色是机器人Bucket，它的独门绝技是将让脑袋飞出去充当侦察机，还可以将自己陷入完全隐身状态。Bucket没有捕兽夹之类的陷阱道具，取而代之的是补射炮塔的能力，看来他也是专门等怪物变大之后才一显身手的狠角色。

同时，游戏并不对组队的职业有任何限制，玩家可以根据自己的战术自由选择。游戏过程中也不会有升级和武器改造等等系统，这就意味着人类团队的能力始终是固定的，这和怪物的成长设定是截然相反的。怪物同样由一名玩家扮演，起初它并不足以和任何一个人类角色对抗，只能用“异形”（Alien）式的游击战术与猎人团队周旋。怪物有各自的进化路线，通过环境破坏、吞噬NPC等方式来壮大自身的力量，最终变成哥斯拉般的存在。每次升级之后，其能力就会快速提升，在升级到完全形态之后，它们就是任何人都难以抵挡的了。比如E3 Demo中的巨人可以喷火，海怪就更加夸张了，它可以在低空飞行，用黑色魔法对地面的可怜虫们进行地毯式轰炸……

在胜利规则上，猎人团队的唯一获胜方法就是击倒怪物，而怪物的任务目标则比较宽松：除了击杀全部猎人，它们还可以选择摧毁地图上的发电站，或者是直接将猎人的老家夷为平地。

一方是要尽快找到怪物的幼崽，将其扼杀在萌芽状态，另一方则是一面躲避猎人的围剿，一面抓紧机会壮大自己的力量，待长大之后对自己的“追求者”们实施逆推。在L4D的既有规则之下，双方都在争分夺秒的《进化》的游戏节奏势必更快，场面也将更加火爆。风靡近十年之久的L4D，也将通过《进化》实现一次彻底的“进化”。P



■四名角色这次对抗的不是僵尸，而是哥斯拉的表弟们

猎天使魔女2

■Bayonetta 2 ■ACT ■Platinum Games ■Nintendo ■WiiU ■2014.10

贝优妮塔或许是上世代最出名的女英雄。尤其是那双让人想起达利巨象的超级长腿，不得不承认她真的吓到我了。然而除此之外，《猎天使魔女》是一款超酷的动作游戏，你操纵着一位魔女与一干外表光鲜的天使怪物大战，断肢时常在屏幕中乱舞，敌人还会被一只由头发创造出的巨大恶魔整个吃掉，酷。神谷英树天才般地将“一闪”与子弹时间结合，并形成了一种攻防逆转的畅快节奏感。

有些坏坏的剧情、充满荷尔蒙的动作与相当暴力的处刑演出，《猎天使魔女》看起来与任天堂格格不入，但它的续作却选择了在Wii U上延续传奇，简单来说，这是一款实打实的魔女游戏，拥有一切前作中令人血脉贲张的元素。这次令人作呕的天使大军再次袭来，同为魔女的贞德保护了贝优妮塔，却被恶魔吞噬灵魂。从而令贝姐只身闯入魔界，各种邪恶而巨大的怪物将与贝姐展开空前的激斗。

全新贝优妮塔剪去了她前作中飘逸的长发，一头短发显得更加清爽可爱。战斗风格也前作相仿，同样以华丽的舞蹈与长发组成的攻击为主，同时也可以从演示中看到她能够驱使巨大的弓箭作为远程武器，能够减缓时间的”魔女时间”依然建在。巨大恶魔处刑天使的暴力场面也惊心动魄，它将是WiiU下半年的绝对必买之作。

■另外，《猎天使魔女2》还将附赠游戏的前作，并且贝姐可以换装上碧奇公主，林克与银河战士等主题的造型，攻击时还会呈现出独特的音效。可以说是目前最完美且精致的《猎天使魔女》终级版本。



■极尽夸张的敌人与爽快的战斗自然不会缺席

塞尔达传说

■The Legend of Zelda ■ARPG ■Nintendo EAD Group 3 ■Nintendo ■WiiU ■TBA 2015

塞尔达传说是一个活的传奇，很少有系列游戏能够经历三十年的风雨而依然作为超级大作亮相。即便每次林克都戴着绿帽子，塞尔达公主总是身陷危机。他还需要在游戏中拔出大师剑，集结勇气、智慧与力量击败黑暗，令世界重享光明。它就像是一段永远听不厌的童话故事。《塞尔达传说》曾经多次定义游戏业，在《时之笛》中，3D游戏的视角问题被解决、在《风之杖》中，我们见到了有史以来最棒的卡通渲染画面，并且在《天空剑》中，体感操作被完整地带入到了这款传统大作中。每一款《塞尔达传说》都是游戏史的一次见证，然而系列制作人青沼英二在谈及全新的《塞尔达传说》时，却暗示它将具有系列第一部作品的元素，这是怎么回事呢？

原来，1986年的《塞尔达传说》具有一个相对开放的世界，玩家可以自由地在整个地图上探索，甚至能一定程度选择自己攻略迷宫的顺序，然而随着系列故事性，演出以及游戏环境的不断加强，开放式的世界很难在《塞尔达传说》的新作中重现。而全新的Wii U《塞尔达传说》将Open-World再次引入，玩家将在一望无垠的世界中自由探索。游戏的图像依然采用了类似《天空剑》的卡通渲染模式，但机能的提升令游戏看起来美极了，尤其是在微风吹拂下的草原，以及纵马奔驰的“林克”。我们依然无法断定预告片中的角色，因为他，嗯……看起来像是个女孩。或许这与之后被提及的多人游戏元素有关。总之，全新的塞尔达将是一款相当有野心的作品。

■这是《塞尔达传说》第一次在3D世代走出箱庭踏入真正的宽广世界，现场即时渲染画面的精美效果更是令人期待





这台外形类似REX的Metal Gear出现在80年代并不奇怪，在《潜龙谍影》的设定中，俄国早在60年代就完成了它的设计图纸

潜龙谍影V 幻痛

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain ■ACT ■Kojima Productions ■Konami
■PS4/PS3/XONE/X360 ■TBA 2015

今年E3上《潜龙谍影V：幻痛》展示分为两部分：一段30分钟的实机关卡演示和一段5分钟的纯剧情预告片。30分钟演示的地图与去年E3预告片相同，皆为阿富汗山区，处于游戏初期。小岛秀夫声称《幻痛》这一正篇的地图面积是序章《原爆点》的200倍大，为此他还制作了一张官方比较图。《原爆点》的游戏素质得到了肯定，媒体和玩家的抱怨主要集中在流程过短、内容过少、售价过高等问题。《幻痛》的实际可玩内容肯定达不到《原爆点》200倍，但若能达到20倍便足够充实。比起《原爆点》，作为正篇的《幻痛》引入了大量继承自PSP游戏《和平行者》的元素，玩家需要在战场上搜集人力物力资源。富尔顿地对空回收系统有一定修改，除了士兵外，集装箱、火炮、吉普车甚至绵羊等野生动物都可以回收，玩家站在吉普车等大型物体上使用回收，可以连同设备一起将自己运回基地。每次回收需要消耗300资源点，回收成功率会显示在屏幕上，存在失败的可能，室内成功回收的几率是0，避免出现《和平行者》那种“穿墙气球”的滑稽场面。纸箱也是这次演示的重点，主角现在可以在装备纸箱的状态下瞬间探出上半身射击，然后立刻蹲下隐蔽，在纸箱引起敌人怀疑时，还可以直接从纸箱里翻滚而逃。《原爆点》的同一张地图虽然有昼夜的不同，但并未实现即时昼夜切换，《幻痛》则有真正的日出日落，游戏中的24小时相当于现实中的6个小时。与其他沙盘游戏类似，玩家可以选择原地快速等待时间流逝，期间玩家依然可以看到地图上的兵力部署，看到合适的时机便可停止等待，投入战斗。



与其他资源一样，被富尔顿系统回收的绵羊会出现在基地中，制作组表示这头羊也有其价值



直升机掠过新的海上基地，这一建筑群很容易让人想起2代纽约曼哈顿的海上平台Big Shell

“小岛秀夫声称《幻痛》这一正篇的地图面积是序章《原爆点》的200倍

基地系统也得到了强化，海上基地在《和平行者》里只是个菜单画面，《幻痛》中的基地则是一个可探索的实际地图。基地有扩张概念，根据玩家搜集到的资源产生变化，每个人的基地都不会相同，从战场回收的火炮等设备可以直接用于武装基地。本作收录了一个类似《黑暗之魂》的联机系统，玩家可以互相入侵基地，展开攻防战。为了提高基地的防御，可以耗费资源购买无人机等设备加强防护。左轮山猫等重要角色会在基地中与玩家展开互动，普通士兵则忙于打靶、CQC等训练，玩家可以加入训练，与他们一同切磋。在主角外出执行任务时，基地也会提供各种支援。开发小组的新装备直接空投到战场，玩家甚至可以用空投箱砸晕敌人。侦察小组帮助摸清敌兵部署，支援小组可以对地图任意地点实施空袭，玩家要在空袭发动前离开目标区域，否则自身也会有危险。至于5分钟的纯剧情预告片，虽然信息量不小，但剪辑过于零碎，暂时还看不出太多有价值的信息。强悍少年Eli的衣服背部写着“液体人间”四个大字，基本确定他就是日后的大反派Liquid。骷髅脸与Big Boss共事的镜头则令人诧异，二人视察的武器则是一台与REX极为相似的Metal Gear。骷髅脸在《原爆点》中毁掉了基地，导致Big Boss重伤昏迷，血海深仇的二人为何站在一起，恐怕只能等游戏发售后才能明白了。

总体而言，《潜龙谍影Ⅴ》在今年E3的表现并不差，但也实在算不上出色。30分钟演示的大部分内容在之前都曾披露过，引入大量《和平行者》的元素则颇具争议。作为PSP游戏，《和平行者》以日本市场为目标开发，而《潜龙谍影Ⅴ》则是主要销往欧美的高清大作，过多恶搞元素的加入会冲淡游戏的气氛。5分钟的剧情预告片仅能服务死忠，无法吸引普通玩家。最重要的是，游戏的画面在今年已经算不上一流，只有PS4版的1080p分辨率60帧流畅度算是个优势。虽然本作的PS3和Xbox 360版画面强悍到令人拜服，但PS4和Xbox One版的进步实在太小，面对《蝙蝠侠：阿卡姆骑士》等次世代独占游戏，差距明显。KONAMI为了保障销量，将重心放在老主机的作风可以理解，但游戏至今仍未确认发售档期，拖的越久，新主机的装机量越高，对KONAMI的政策就越不利。希望小岛秀夫的制作组能够加快进度，尽早确定发售日。

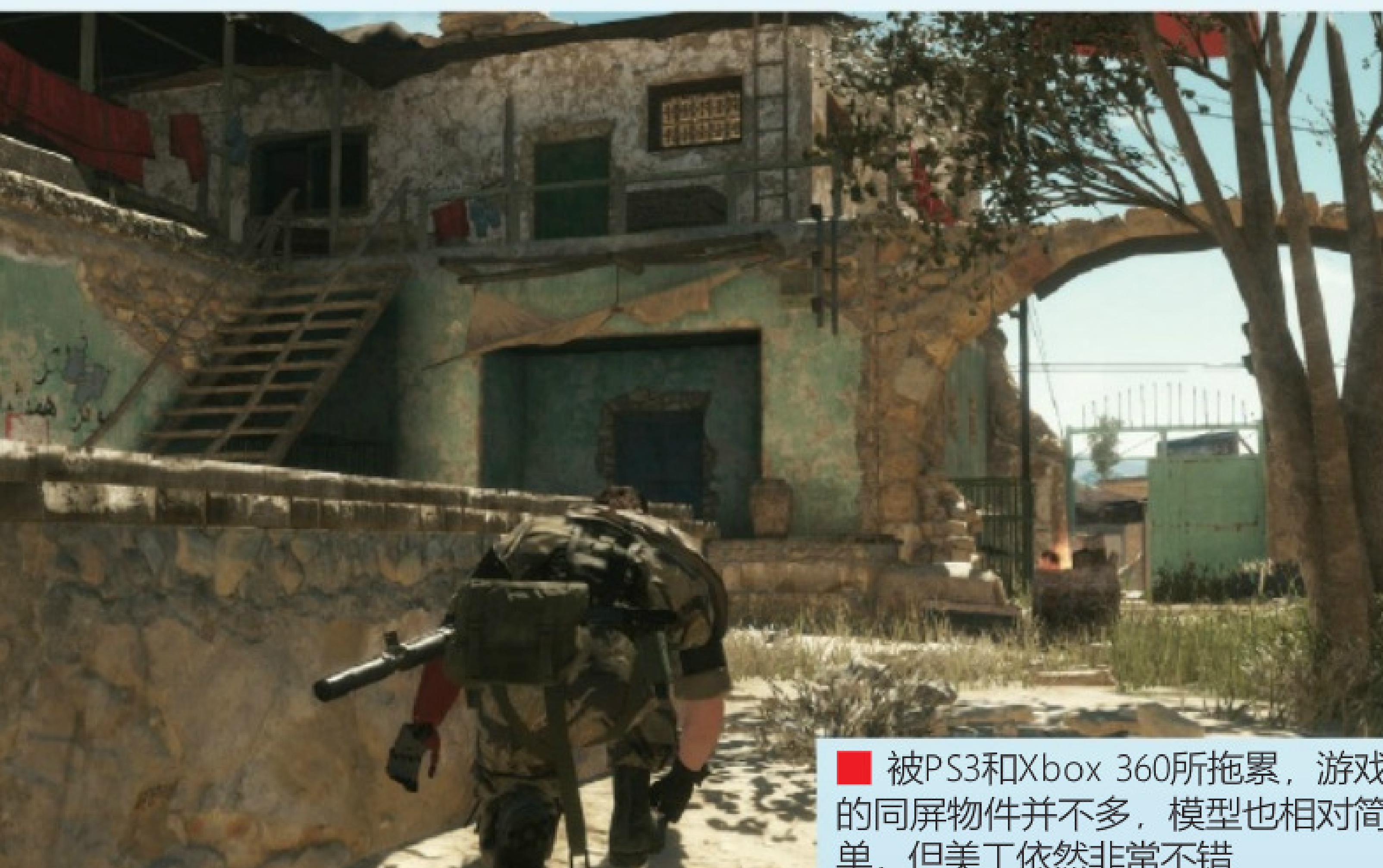
“本作收录了一个类似《黑暗之魂》的联机系统，玩家可以互相入侵基地，展开攻防战。



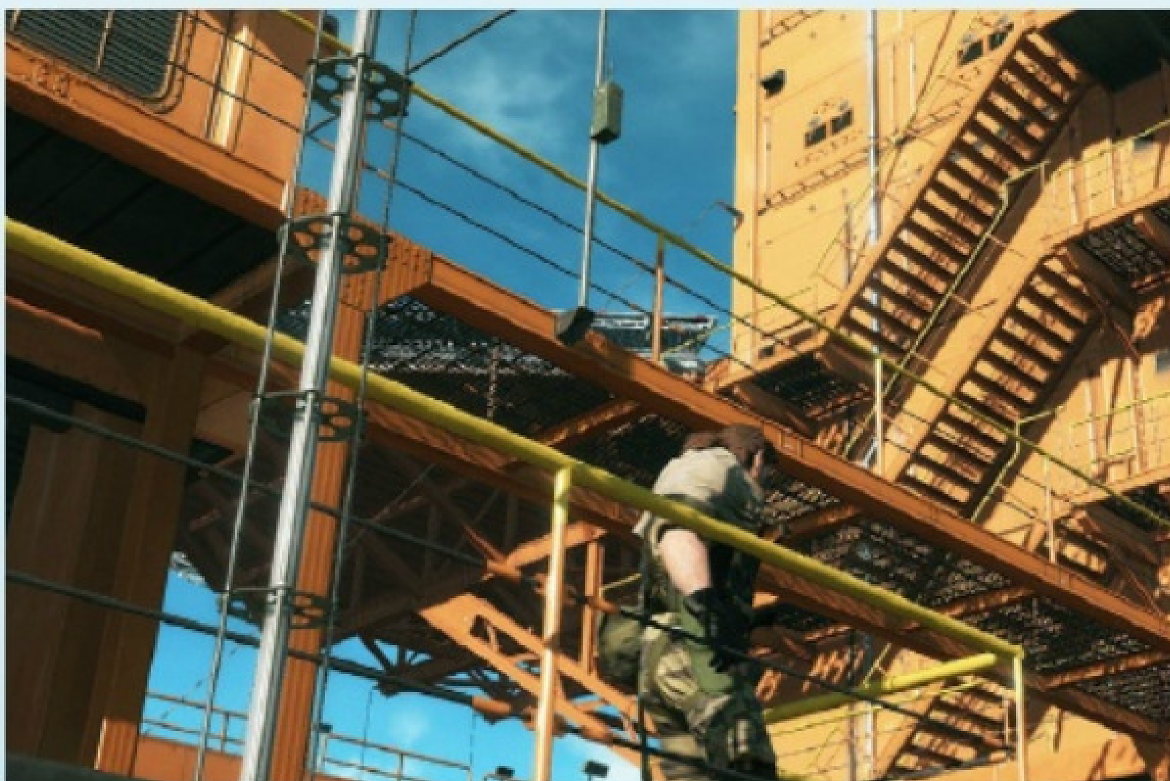
■主角与山猫在阿富汗的装束，嘴... 拷问的山猫从此多了一个Shalashaska（俄语“监狱”）的威名



■《幻痛》与系列其他作品的地图面积比较，阿富汗仅仅是其中一张地图，但面积已经远超系列总和



■被PS3和Xbox 360所拖累，游戏的同屏物件并不多，模型也相对简单，但美工依然非常不错



■每个玩家的基地构造都不一样，只有玩家自己最熟悉地图，这是主场作战的优势之一

■《士官长合集》这一标题成为了不收录《ODST》和《致远星》的借口，但这两部的口碑可比4代好多了



光环士官长合集

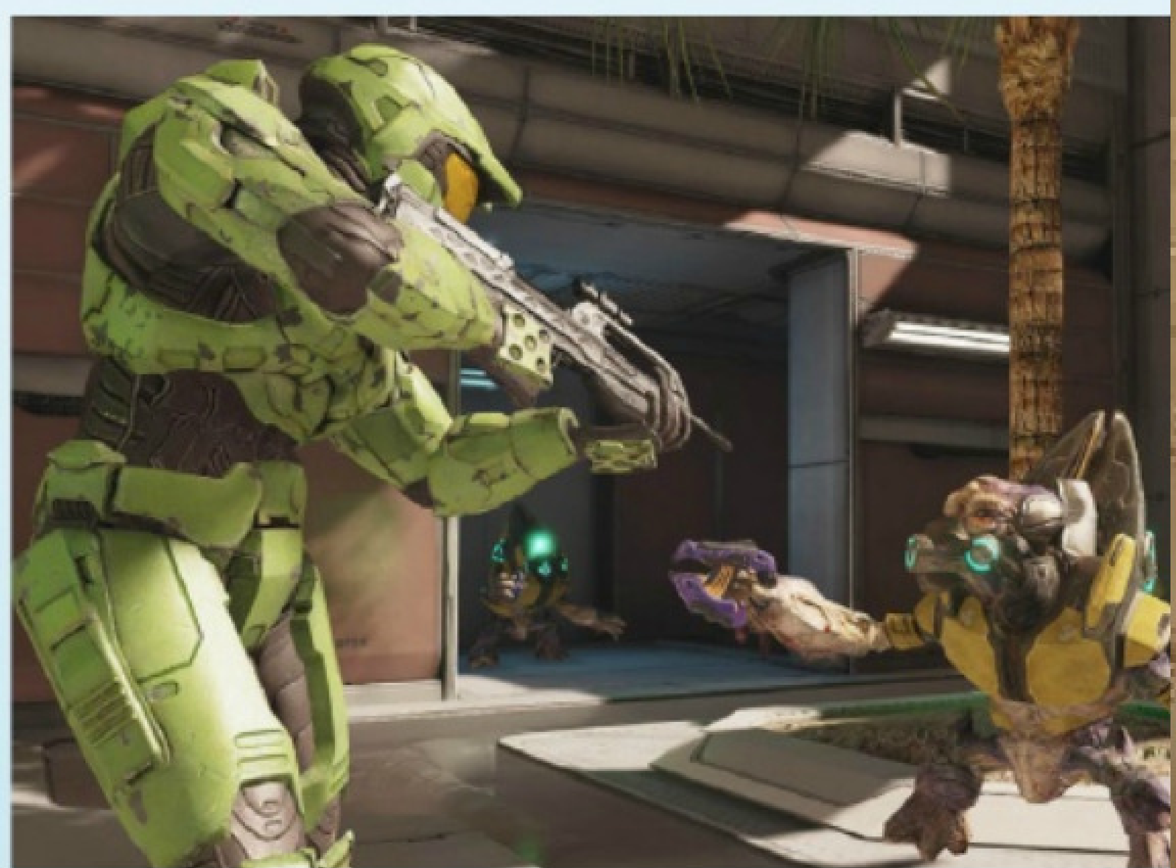
■Halo: The Master Chief Collection ■FPS ■343 Industries ■Microsoft Game Studios ■XONE ■2014.11.11

在2011年《光环》发售十周年之际，微软在Xbox 360平台为初代推出了复刻性质的《周年纪念版》。今年则是《光环2》发售十周年，在Xbox One上推出2代的复刻版可谓板上钉钉的事。不过微软这次公布的是包含四部游戏的《士官长合集》，除了2代的复刻版之外，还包括其他三代正统作品的高清移植版，当然，2代依然是本次的重头戏。2代的复刻版与1代复刻类似，画面和音效会得到翻新，同时保留原版音画切换功能，新增的终端机会加入暗示5代的新剧情。Blur工作室在CG领域有口皆碑，当年他们为《光环战争》制作的动画获得一致好评，这次微软请Blur再次出山，将十年前的即时渲染过场变为精度媲美真人电影的华丽CG。合集收录的其他三部作品就没有这么厚道了，仅仅是Xbox 360的高清移植版，将流畅度和分辨率提升至60帧1080p，画面并没有大的变化。微软表示，2代的复刻也许无法达到1080p，因为新旧版本画面切换会占用一大块额外的帧缓冲，影响性能，制作组正在设法解决这一问题。为了方便随时怀旧，游戏默认解锁四部作品的全部战役关卡，想怎么玩就怎么玩。除了按照作品排序外，玩家还可以通过菜单将四款游戏符合相同特征的类似关卡串联起来，如“可驾驶坦克的关卡”和“可驾驶飞机的关卡”。合作模式是《光环》战役的一大卖点，但合集的合作模式人数与原版相同，1代和2代依然只支持双人合作，较为冷清，只有3代和4代才支持热闹的四人合作。

2代的战役模式赶工痕迹明显，口碑并不好，能够狂卖800万靠的是出色的对战模式，《光环2》是第一款在家用机上掀起网战狂潮的FPS，也是Xbox Live发展历程中的最大功臣，历史地位显赫。《士官长合集》收录了四部作品超过一百张多人地图，包括过去PC版和DLC的独占地图。多人搜索按照模式划分，选择夺旗模式，游戏会随机从上百张地图中抽出三张，供房间中的玩家投票，载入得票数最高的地图。这样的模式有利有弊，虽然可以找到自己想玩的模式，但三张地图来自不同的游戏，系统和玩法均有不小的差异，掺在一起玩很容易让新手产生混乱。况且1代和2代只有极少数地图经过图像复刻，大部分依然是原版画面，与3、4代在视觉上的落差极大。与《泰坦降临》类似，这次的《士官长合集》同样会使用微软的Azure全球云集群提供专用服务器对战，玩家不用担心过去P2P模式的种种弊端。Azure联机延迟虽低，却造成了玩家群的割裂。《泰坦降临》在东亚服只有消耗战和战役两个模式能够立刻搜到人，国内玩家想玩其他模式，如果不开私房，就只能去美西服。《士官长合集》的模式远比《泰坦降临》复杂，国内玩家面临的问题会更严重。

咋一看，这个四合一的大礼包似乎相当厚道，但细品下来，微软的诚意还是要打个折扣。合集中只有2代是真正的复刻作品，其他仅仅是简单的移植，《光环3》的画

■《光环》的复刻版一直是低成本项目，经常使用回炉素材，图中的野猪兽直接使用了《致远星》的建模



面在2007年就已经比较落后，现在来看更是惨不忍睹，仅强化分辨率和帧数实在说不过去，况且1代和2代的绝大部分多人地图都没有复刻，画面更为落后。《ODST》和《致远星》这两部作品也没有被收录在合集中，微软称这两部作品的主角并非士官长，所以没有收录，但这样的官方托词仅仅是个借口，微软很可能是为了日后推出第二部合集故意留后手。《致远星》的引擎与3代有较大区别，没有收录尚可理解为工作量问题，但《ODST》仅仅是3代的资料片，引擎完全相同，被排除在外令人难以接受。没有《ODST》也就意味着玩家玩不到大受好评的枪林弹雨模式，4代的斯巴达行动仅仅是聊胜于无，耐玩度完全无法与枪林弹雨相提并论。表面上看，这次的合集“管饱管好”，但实际上连“管饱”都做不到，更不要提“管好”了。

微软自己也清楚这些问题，他们提供了一些赠品。购买合集便可以获得《光环5》的多人测试资格，测试从2014年12月27日开始，持续三周。微软在E3上并没有公布《光环5》的Xbox One实机截图，目前只有工程截图，实机画面的细节肯定会缩水，但新引擎的整体特效已经超越4代，最终效果值得关注。《光环5》将采用类似2代的双主角模式，除了玩家熟悉的士官长之外，斯巴达四期新人洛克会成为第二主角，他来到精英的母星拜见2代的主角神风烈士，试图获得关于失踪的士官长的线索。

洛克还将在年末一部名为《夜幕》的真人电视剧中登场，《夜幕》由雷德利·斯科特担任监制，预算为1000万美元，投资规模与2012年的《航向黎明》相当，是一部Xbox频道独占的电视剧。明年微软还将推出一部预算更高的电视剧，规模可媲美《权利的游戏》，由史蒂夫·斯皮尔伯格担任制片，并在Xbox之外的频道播出。据可靠消息称，这部电视剧的导演是南非人尼尔·布洛姆坎普（Neill Blomkamp），他为《光环3》拍摄过颇受好评的真人短片，也曾是《光环》真人电影的导演。但由于微软围绕版权漫天要价，由他指导的《光环》电影在拍摄中途遭遇修改，最终变成了原创新作《第九区》。如果尼尔成为了《光环》真人电视剧的导演，也算众望所归。但据报道，明年的电视剧还处在利益方扯皮阶段，尚未正式开拍，尔当年的《光环》电影就是因此而流产，希望这部电视剧不要重踏覆辙。

《光环》1至3代的信息曾出现在Steam的注册库中，今年三款游戏的官方组又浮上水面。Steam的官方组只有发行商才能创建，可视作官方行为。343工作室的制作人弗兰克·O·康纳表示，正在考虑推出《士官长合集》的PC版，但目前并不适合讨论这一话题。Xbox主管菲尔·斯宾塞也表示会公布一些与PC相关的消息，不过要等到E3后。《光环5》的发售档期定在了明年，《士官长合集》这部冷饭合集临危上阵，成为了今年Xbox One的主打作品，但明年的焦点必然转向《光环5》，届时微软可能会推出《士官长合集》的PC版。


2代和3代可以双持枪械，但1代和4代却不能双持，把4部作品多人掺在一起，很容易让新手产生混乱


Blur的CG水平达到了以假乱真的级别，这张胡德上将的CG截图足以媲美真人电影

刺客信条大革命

■Assassin's Creed: Unity ■ACT ■Ubisoft Montreal ■Ubisoft ■PC/PS4/XONE ■2014.10.28



颠覆历史和跑酷是“刺客信条”（Assassin's Creed，以下简称AC）系列的最大特色，同时也是最大的卖点。以智能创造说为基础构建的整个世界既与现实世界和历史相关联创造出一种极强的代入感，又在历史细节部分穿插了一些虚构故事增加传奇色彩，在讲故事上完美的达到了亦真亦幻的境界。而在游戏性方面虽然一直以来为玩家们诟病的问题层出不穷。但好的一面是，AC的每一作都在完善那些不尽人意的地方，开发商的诚意和态度在提高游戏性上面的确表现的很好，但不可否认，AC的IP价值越来越高也让这个系列彻底沦为了一年一座的“年货游戏”，商业味也越来越浓。

当一个国家阶级矛盾与社会矛盾激化时，往往就会发生革命，革命是一种推翻旧秩序建立新秩序的过程。初代的十字军东征，二代的欧洲文艺复兴，三代的美国独立战争，无一例外的都在讲述一个个重建新秩序的经典故事。

1688年，没有发生流血冲突就完成了资产阶级革命的光荣革命在英国爆发，引起了整个欧洲的注意。1788年春天法国爆发旱灾和冰雹，小麦减产面包价格飙升，饥荒在欧洲蔓延开来，另一方面路易十五的七月战争和参战美国独立战争拖垮了法国国库，让国家债台高筑。1789年5月路易十六召开三级会议向第三等级市民阶级征收新税而遭到其不满，7月14日巴黎市民起义并在同一天攻占了象征法国封建统治、关押政治犯且戒备森严的巴士底狱，法国资产阶级革命爆发。虽然不断商谈妥协但第三等级与第一等级的教士、第二等级的贵族之间的矛盾依然尖锐，1792年8月10日巴黎人民二次起义彻底推翻了君主立宪派的封建统治，逮捕国王路易十六，推翻波旁王朝，9月22法兰西共和国成立。

《刺客信条：大革命》（Assassin's Creed: Unity，以下简称ACU）的舞台就设置在处于大革命中的法国，为我们展现当年那段血腥残酷但又令人热血沸腾的法国大革命时期。

AC的整个系列都在围绕贯穿人类历史的阿萨辛与圣殿骑士这两派的争斗和较量，众所周知，法国革命者内部也是充满了矛盾，雅各宾派与吉伦特派因政见不同产生的矛盾不可调和，雅各宾派内部也被政见不同的矛盾困扰，有着现实历史的势力纷杂为基础，ACU的派别争斗必然更加精彩，派别任务也会更加出色。目前已知的兄弟会系列任务会在ACU中回归，顺带一提同样回归的还有艾吉奥三部曲中的庄园系统。

在整个欧洲，法国大革命震惊了整个欧洲封建君主制国家，反法同盟很快成立，而法国国内革命仍未完成。内忧外患、各大势力蠢蠢欲动的历史局势下也为那些精彩故事的上演打下了坚实基础，ACU在故事上也会有更大的地和空间供编剧们尽情发挥余，或许还会有卫国战争允许玩家与普鲁士、奥地利士兵交锋。

阿泰尔、艾吉奥在各自的语言体系中都有鹰的意义，鹰眼也是AC系列最神奇的超能力，在ACU中主角阿诺（Arno）的名字在日耳曼语系中也是鹰的意思。游戏中阿诺的身手更像一只孤傲冷峻的鹰。

ACU的跑酷再一次得到了改善，以往的系列，攀爬目标很容易偏离，明明想要爬上柱子角色却爬上了高台的囧境层出不穷。无论是阿泰尔还是艾吉奥一旦在房顶上就无法随时方便轻松的回到地上，必须找到无数的借力点或是信仰之跃点才能平安回到地上，返回地面的动作也非常繁琐，当玩家还没有完全习惯和适应游戏操作时，误操作也是杀死角色的最大杀手之一。ACU全面改进了跑酷系统，无论是攀爬还是下落更加简便，也更加好看。

当断头台和飘扬的法国红白蓝三色旗出现在大屏幕上时欢呼声四起：一开始玩家领到了一个刺杀

■法国革命中最知名的就是攻占巴士底狱，玩家可以在游戏中好好体验一下这次战斗



“ACU的主角阿诺（Arno）的名字在日耳曼语系中也是鹰的意思。

合维队长的任务，此时身处高大建筑之上的阿诺首要任务就是到达地面。阿诺从建筑一跃而下，双手抓住木杆借力跳到墙壁上，一个漂亮的回身坠抓住阳台边缘，借助两个木杆落到一架木质小货车上。如同演示这样，在ACU建筑上攀爬点的位置将全面重设，玩家无论在多高的建筑上、无论身处建筑的哪一个位置，都可以极为快捷的回到地面上，动作演出也更加赏心悦目。当然信仰之跃点作为AC系列的特色依然会保留下来，但ACU有了这种比信仰之跃更酷炫的回到地面上的方式，相信玩家们会更加倾向于选择这种方法。

ACU的小任务和支线任务会更多，也会更好玩，忘掉突然出现在艾吉奥面前狂奔的信使吧，阿诺会遇到抢劫市民的小偷，欺负老实人的恶棍，甚至高压统治下对平民的肆意屠杀的刽子手，这些小任务以随机事件的状态出现，而玩家有权决定是否完成它。让我们继续来看育碧发布会的ACU演示来更多的了解这个机制：当阿诺来到地面，穿过人群，一名妇女高呼“谁来帮帮我，我被抢劫了！”阿诺随后快速狂奔追赶劫匪，但路过一扇门时阿诺改变了主意，因为这里是“谋杀谜团”一共11个的系列任务地点之一，毫无疑问，与抓小偷相比，这个任务的奖励会更高。进入屋子接任务，阿诺看到一名妇女痛苦的趴在已死去丈夫身边大哭：“振作点女士，我会让你沉冤昭雪。”

随后阿诺在一幢建筑前与敌人展开战斗，这一作的战斗系统与前作没有什么大变化，频繁攻击可激发处决，防守反击可格挡并回击敌人，但动作更加华丽。解决掉敌人来到楼上，一群大兵正在喝酒聊天，此时玩家可以选择两种处理方式，潜入和杀入。毫无疑问，ACU的战斗操作简单到让人感到无聊，而作为刺客这个职业没有经典潜入的确失色不少。潜入在游戏中将由简入繁的教给玩家，演示中的潜入还是一个较为简单的潜入操作，贴墙贴柜子，当敌人转身的瞬间移位，操作简单轻松。来到二楼给背对着阿诺的倒霉鬼来一记割喉，找到一个谢顶老头，得知司法官正在执行死刑。来到刑场，从高处一跃而下袖剑准确的插入司法官的喉咙，而阿诺身后，三名刺客从阴影中走出来。



人数越来越多，战斗越来越爽，刺客无双指日可待！



找到目标后玩家依然可以选择处决方式，比如这个拽酷炫的空中跳杀

“在多人模式中每个玩家都有自己的战斗风格，战斗演出绝不会单调

ACU最大的亮点就是最多允许4名玩家同时游戏的多人模式。多人模式明确不会有PVP内容，但在该模式下玩家将有不同于单人流程的绝佳刺杀体验，多人模式中玩家需要互相合作协同完成任务。在宣传CG中就对此进行了着重展现：两名刺客爬上巴士底狱的城墙，将吊门铁链砍断，革命军冲入与路易十六的军队厮杀起来，四名刺客也加入混战，混战中刺客们互相将正在暗算友军的敌人干掉后向队友点头挥手示谢。

概念不错但实际游戏中这种合作式的联合刺杀更加刺激好玩。在ACU中玩家只能扮演阿诺，其他玩家也会以阿诺为角色，但借助游戏的技能树、装备、小部件、道具等系统不同的排列组合可以打造出战斗风格迥异的阿诺。因此在多人模式中每个玩家都有自己的战斗风格，战斗演出绝不会单调，即便是同一个多人任务同样的四名玩家参与，任务流程的体验也会变得不同起来。在实际游戏中，玩家们可以选择各自不同的路线抵达任务关键点，每一个玩家路途上的遭遇各不相同，当所有玩家集合后就要互相合作清场。多人模式中敌人的设置点通常是一个玩家无法在不惊动其他敌人的前提下解决掉的，因此，更像是《盟军敢死队》多线操作那样，同一时间里玩家们各自负责各自的敌人，以点连线以线打面来清理敌人，当玩家失手时，其他玩家也能及时补漏，合作感、归属感和团队感被大大提升。P

DESTINY

命运

■Destiny ■FPS ■Bungie ■Activision ■PS4/PS3/XONE/X360 ■2014.9.9

为微软创立“光环”（Halo）系列的开发商Bungie在转投动视之后，带来了一部MMOPFPS领域迄今为止架构最为宏大的作品——《命运》（Destiny）。它的故事不再是讲述一场从外星种族手中夺回人类势力范围的星际战争史诗，因为此时的地球只剩下了一个位于中东地区的光杆城市。游戏中的上古文明“旅行者”（Traveler）也不是热衷培养虫族小朋友，最后玩脱力了就想毁灭全宇宙的“先民”，它们笼罩在游戏舞台上方的那个巨型球体，是人类最后一块根据地的保护神。更重要的是，不会有一个名叫“士官长”的超级英雄来寄托可怜虫们对救世主的期待，保护人类的重任，落在了一群被称为“守护者”的精英战士的身上。

守护者分为三种职业：完人，经过基因优化和严格训练培养出来的达到人类生理极限的战士，是最强士兵与最强体育运动员的结合；灵者，以精灵、吸血鬼、天使为原型的“圣斗士”，无论是武器还是技能都走奇幻路线；不死者，类似机械战警、士官长、终结者T-800这样的铁皮人，火力的凶横程度与防护力成正比。



■玩家扮演的英雄阵营被称作“守护者”

每个种族都对应有三种不同的职业：猎人（Hunters），擅长侦察、狙击与骚扰作战，制作组用星球大战中的汉·索罗（Han Solo）和伊司顿伍德年轻时期饰演过的一干牛仔角色来形容这种Class；术士（Warlocks）可以将魔法与常规武器进行捆绑，进而让每一发射出去的金属弹头都具有特殊攻击效果，他们相当于《魔戒》中的“干豆腐”、《黑客帝国》中的Morpheus以及“星战”中的绝地武士；泰坦（Titans），来自于《星船伞



■飞艇不仅仅是一件进入遥远战场的载具，它同时也是一件火力投射平台

“它的故事不再是讲述一场从外星种族手中夺回人类势力范围的星际战争史诗

兵》、《战锤》中的“星际陆战人”（Space Marine），典型的肉盾兼输出角色。

本次在索尼展示会上发布的Alpha版，为我们展示了本作的角色创建系统，它非常类似《质量效应》和《黑道圣徒》最新作品的表现.。除了容姿模板以外，玩家还可以通过“捏人”的方式来打造自己心仪的虚拟形象，避免千人一面的情况出现。在装备系统上，我们看到了《无主之地》（Borderlands）的影子。不同颜色的盔甲碎片，代表着自身可能给主角带来的属性加成。绿色可以提升基础状态，而蓝色则属于稀有装备，可以和其他颜色的战利品组合出特殊能力。比如一支突击步枪在绿色肩甲的影响之下会获得基础攻击力的提升，配合其他颜色的盔甲，则会在射程、后坐力等性能上有所强化。因此当你在PvP战场看到一名身上五颜六色的“彩虹战士”的时候，可要格外注意呀！

《命运》并没有传统的游戏大厅，取而代之的是全新的社交系统——圣塔（Tower），玩家在其中组建“火力小组”（Fire Team）去刷随机公共事件，也可以一键进入好友正在进行的冒险中去助阵。并不是每一个追随Bungie的玩家们都是MMO游戏的爱好者，为此他们为那些射击狂人们专门制作了更接近传统FPS多人对战体验的“熔炉”（The Crucible）事件，让打枪爱好者们在其中战个痛快！



角色创建界面，想玩捏人游戏的玩家不会失望


你的战场还包括被异形占领的外星殖民地



人物的画风很有《质量效应》的风范，将“斜坡”捏出来放进去也是完全可以的

“去未知的星球作战，其危险程度与主场作战不可同日而语


玩家执行和完成任务的基本单位是3人组成的火力小组


游戏塑造了种类非常丰富的地球及外星地貌

只有在累计到一定的经验值，提升角色等级之后，对应的任务才会开启。本次的Alpha版中就包含了一个LV.3故事（主线）任务《内部的黑暗》（Dark Within）和LV.6战斗任务《恶魔巢穴》（Devil´s Lair）。光靠固定任务，显然是无法获取足够多的EXP的。每一组玩家都会有自己的停机坪，最基本的飞行载具是侦察艇（Scout），它能够带你进入地球上的一些战场，比如沦为一片废墟的旧俄罗斯、旧芝加哥等等地区。飞船本身并没有攻击力，也无法以实体方式出现在战斗中，提供后勤补给功能，但如果你不用获取来的战利品对其进行升级改造，就永远也甭想摆脱地心引力的束缚。当然想实现星际旅行，并且还要活着回来，还必须明白“打铁还需自身硬”的道理，因为去未知的星球作战，其危险程度与主场作战不可同日而语。

七月单机游戏一览

PC

7月的PC单机游戏新作阵容用“惨淡”来形容都丝毫不过分，6月游戏虽然不多好歹也有大作撑场面，到了7月这新作阵容真的是辜负玩家的大好暑假时光，放眼望去没有值得一提的新作游戏。或许，这也是国产单机《新剑侠传奇》选择在7月上市的原因吧。回想起来，这两年国产单机似乎都比较喜欢在暑期上市，美其名曰“暑期档”，不过从7月欧美游戏大作的发行情况来看，小编似乎找到了国产单机选择暑期上市的真正原因。

闲话不说，7月虽然没有大作上市，但休闲小品还是不少的。《Z字特工队之钢铁战士》和《9000多丧尸》都是俯视视角的射击型游戏，《阴暗森林》同样是俯视视角，不过它是一款生存恐怖游戏，而《机械风暴》则是一款横版的动作射击游戏。大约是受到了手游大发展的影响，7月游戏都以休闲小巧为特色，似乎可以非常方便地移植到手机上去。

除此之外，7月还有一款模拟游戏《模拟航船：海上搜救》，游戏的题材类型比较小众。如此盘点下来，7月分量最重的PC单机游戏果然还是我们的《新剑侠传奇》了。

游戏名称	原名	类型	发行时间
模拟航船：海上搜救	Ship Simulator:Maritime Search and Rescue	模拟	2014年7月2日
房屋	The House	动作冒险	2014年7月2日
9000多丧尸	Over 9000 Zombies!	动作	2014年7月3日
Z字特工队之钢铁战士	Z Steel Soldiers	策略	2014年7月5日
深渊奥德赛	Abyss Odyssey	动作冒险	2014年7月15日
新剑侠传奇	——	角色扮演	2014年7月18日
机械风暴	DieselStormers	动作	2014年7月18日
万智牌：旅法师对决2015	Magic:Duels of the Planeswalkers 2015	策略卡牌	2014年7月18日
阴暗森林	Darkwood	冒险	2014年7月30日

新剑侠传奇

■类型：动作角色扮演 ■制作：珠海云游 ■发行：艾游 ■上市时间：2014年07月18日

国产单机经历去年的爆发之后，本以为今年是比较平静的一年，不过《新剑侠传奇》的出现依然给了单机玩家不小的惊喜，游戏素质如何暂且不说，至少国产单机游戏一直还有人在不断尝试。

本作延续了《剑侠情缘2》的故事背景，时间设定在《剑侠情缘2》的20年后，而游戏的主角则是南宫飞云和燕若雪的后代。就像前作一样，作品设定在兵荒马乱的宋金时代，武林争霸与民族大义夹杂在一起，形成“剑侠”系列对侠义的独特解读。在战斗方面，无锁定的动作系统也是“剑侠”系列的传统特色，期待在U3D引擎之下新的动作系统给玩家带来惊喜。

除了剧情、战斗这些传统元素之外，“新剑侠”也在联网互动方面积极地摸索，诸如实物掉落、在线聊天等功能虽然只是小小的点缀，但却丰富了游戏的内容，希望能够起到锦上添花的作用。

无论如何，在这个没有大作的7月，放手尝试一把国产武侠风的“新剑侠”也是不错的选择。

西湖小道

游戏场景

机械风暴

■原名：DieselStormers ■类型：动作 ■制作：Black Forest Games ■发行：Black Forest Games ■上市时间：2014年7月18日

虽然《机械风暴》是一款体积不大的独立游戏，但这并不影响它丰富的游戏性。

本作由独立游戏开发商Black Forest Games制作，游戏背景设定在一个蒸汽朋克的时代，在这个时代里，人类面临兽人的巨大威胁，玩家需要驾驶机甲冲入敌阵，一关关冲杀过去。

游戏最大的特色是它的随机生成关卡系统。全部场景关卡以及敌人数量全都由系统即时演算，每次进入游戏你都将面对不同数目的敌人从不同的方向扑来，大大地增加了游戏的重复可玩性，这个系统被称之为PCG系统。除了单人闯关之外，游戏还支持最多4名玩家协同作战，玩家将可以相互利用彼此的特殊能力。

随机关卡与多人模式让这款小小的独立游戏具备了丰富的可玩性，如果你有机会和小伙伴一起玩游戏，本作也不失为暑假里的一个选择。

DIESELSTÖRME



夺淮入海

——空档降临的《新剑侠传奇》

■北京 金戈画角

因难以治理而著称的黄河，历史上其河道曾多次决溢改道，两千多年来有明确记载的泛滥达1500余次，改道26次。其中最著名的便是“夺淮入海”。

所谓“夺淮入海”，是指黄河干流改道，南泛进入淮河，经淮河河道注入黄海的事件。古淮河流域水系分明，独流入海，但黄河的南溢将淮水逼出入海水道，汇入长江，此后虽黄河北归，但淮河却没能重新独流入海。

这个夏天空档降临的《新剑侠传奇》，颇有黄河夺淮之势。

文化：“IP”的借尸还魂

如今手游圈子里，“IP”是个颇为时髦的词儿，所谓“IP”即知识产权“Intellectual Property”的缩写，在游戏界泛指已经有一定影响力的游戏、动漫甚至电影等娱乐产品品牌及其文化衍生物。对已经发展成熟，有固定受众的“IP”进行再度加工，改编成各类手游已经在国内外手游产业链里形成了稳定的流水线，但对于善于生产“IP”的传统游戏行业（主机、PC）本身，除了大乱斗游戏以外，“IP”的再加工显得格外新鲜。

《新剑侠传奇》走的便是老“IP”借尸还魂路线。

作为一款原创单机游戏，《新剑侠传奇》显然有先天优势——制作人是老牌国产单机游戏《剑侠情缘》系列的主策划，而官方也表示《新剑侠传奇》的故事大纲即是被当年网游浪潮扼死在襁褓之中的《剑侠情缘三》。

《新剑侠传奇》的诞生，显得有些在“IP”上打擦边球嫌疑。众所周知《剑侠情缘》IP的持有者金山已退出单机游戏领域多年，而《剑侠情缘三网络版》的高人气也让西山居乐不思蜀，《剑侠情缘》单机版的所谓“IP”成了摆设仅供观赏，但毕竟放在自家后花园内，不容他人染指。《新剑侠传奇》的开发商能在这样的前提下做出《剑侠情缘》单机版的“精神续作”，显然是得到了金山的点头同意。值得玩味的是，就在《新剑侠传奇》正式对外公布后不久，西山居放出消息称要制作一款剧情基于《剑网三》的单机游戏《剑侠情缘之谢云流传》。一边是延续原版设定的“精神续作”，另一边是面向网游受众的创新单机，虽然《谢云流传》遥遥无期，甚至没有正式立项，最终能否真正成型都还未知，但西山居在项目仍处于空想阶段便大胆对外宣布，也有那么几分针锋相对，不想彻底放弃自家产品入海河道的意味。

《新剑侠传奇》的剧本基本延续了


▲如果选择陪青儿买钗，会触发另外一个带选择的支线


▲与关中四卫的恩怨为融金之变埋下伏笔，颇有乔峰大闹聚贤庄之势


▲赵鹤闲的形象在武侠小说中屡见不鲜


▲“剑侠”2中的狡诈反派耶律辟离被洗白，变得温情起来

十余年前《剑侠情缘2》的故事，主角耶律离（南宫离）即为剑2主角南宫飞云之子，整个故事围绕的是“立场”而展开，主角身世的转折铺垫还算流畅，并没有扭曲中二的价值观传达出来，故事的脉络较为清晰，不难看出整体风格受金庸小说影响颇深，主角耶律离身上影影绰绰总有那么几分乔峰的影子，只不过出于游戏成长体系需要，这是一个江湖菜鸟版的乔峰。

多分支选择、多结局是《新剑侠传奇》的一大卖点，可惜多分支模式做得并不尽如人意。虽然需要玩家针对“对话应答”和“行动应答”做出选择的环节贯穿游戏始终，也在处处计算伙伴间的好感度，但是怎么看这些选择都像是为了刻意区分结局而做出的节点。除了完美结局和出家结局，另外几个结局都是根据玩家在无数的选择过程中对于性格各异伙伴们的亲疏进行结算，其实也就是根据玩家的选择“计算”出不同的价值观取向。

《新剑侠传奇》看似需要做出选择的不少，但绝大多数选择只是蜻蜓点水般的浅尝辄止，并没有根据不同选择做出后续游戏流程的庞大子树。游戏初期一些选择的回报机制做得不错，不同选项的确对应不同的任务链，比如游戏初期从天忍教后院出来，青儿会要求主角陪她逛街买首饰，如果选择以和赵大哥有约为由推托，系统便抹杀掉了和青儿去首饰摊买钗的任务线，也就不会触发铁匠老吴和茶铺郑姐儿的礼物赠送事件，无法增加青儿好感度，接下来的任务是去月香楼和赵鹤闲喝酒谈心，增加赵鹤闲的好感度；选择陪青儿买首饰则恰好相反，甚至在铁匠老吴处顺利拿到“衔莲青雀钗”以后，可以选择直接回家休息或者去茶铺郑姐儿处触发下一段任务；选择要睡觉敷衍青儿，则赵鹤闲、耶律青的任务线、好感度回报及支线金钱回报统统被取消。仅仅是否陪青儿逛街买首饰这一个选择，便能衍生出如此规模的任务子树，可以看出制作组向欧美游戏任务设计看齐的决心，但遗憾的是，除此之外大多数的选择只是简单地改变一些后续对话并计算好感度，像青儿买钗这样长度的分支流程再也没有出现过。

最终我们看到的就是，虽然游戏中我们无数次做出选择，但大多数选项的反馈却大同小异，会产生丰富任务子树的选择寥寥无几。这恐怕是开发者面对人力物力的限制，在数量与质量之间做出的妥协。

《新剑侠传奇》的支线任务中规中矩，比起“精神祖先”《剑侠情缘》系列丰富不少，多为小型战斗，纯对话和跑腿的形式，也有一些支线编排成了系列故事：比如与卫季文的恩怨贯穿了三个支线任务，虽然流程都是交谈-打架，但值得欣慰的是这个系列支线里也有选择判定设置，对卫季文的生杀与否会影响后续支线剧情。

《新剑侠传奇》在剧情等内容层面继承了部分老剑侠的特色，如宋金交战的历史背景，以及主角、门派设定，但剧情表现和任务设计本质上更接近如今称霸国内市场的“新三剑”，对话演出时系统会会翻来覆去播放那几套角色动作，耶律离时不时挠头、耸肩摊手，耶律青经常叉腰，挥刀，在角色模型达不到动作连贯自然，甚至转身都是“磁悬浮式”原地站桩旋转的情况下，即使有高质量配音，也难以弥补演出拙劣的尴尬。《新剑侠传奇》对此作出的尝试是，加入野外地图行走过程中主角之间的聊天设定，如耶律离取得佛心果后与在嵩山等候的杨不凡、温鲡酒回合，在赶路过程中杨温二人会问起耶律离在寒潭里的经历，并表述自己在等待耶律离的过程中又做了些什么。这样看似不


▲种类丰富的暗器代替了控制技能

起眼的闲聊，其实补充交代了很多玩家视角之外的剧情，远胜于一些同类设定中插科打诨的无聊俏皮话，值得继续发扬光大。但这种将剧本插入赶路流程的表达方式是否能由量变产生质变，还有待时间检验，而如何在枯燥的演出脚本与内容表达之间寻找平衡，开创一种新的流派，是国内所有想要尝试制作系统大于剧情的游戏开发者们共同要面对的挑战。

虽然剧情表达形式与《剑侠情缘》系列已经有了巨大差异，但《新剑侠传奇》还算合格地完成了“精神续作”的任务，倘若《新剑侠传奇》能够顺利完成了老玩家的落地与新玩家的过渡，那么这个新诞生的品牌，将如黄河夺淮般占用闲置已久的《剑侠情缘》单机版河道，汹涌地流向用户，据开发团队领袖李兰云所言，《新剑侠传奇》的续作、手游都已经有所计划，只要第一部作品在市场取得预期成绩，后续计划都是水到渠成。

李兰云作为《剑侠情缘》前两代的编剧，在有与老东家沟通并得到默许的前提下，为我们上演了“IP”借尸还魂的好戏，此举也足以在中国单机游戏发展史上写下浓墨重彩的一笔。

系统：废黄河的再度汹涌

在2001至2002年那个国产单机ARPG小高潮褪去之后，《剑侠情缘》《秦殇》《刀剑封魔录》等优秀ARPG系列游戏纷纷消声觅迹，不再有新作面市。此后十余年间，虽有《新绝代双骄之鱼戏江湖》《天下无缺》等ARPG上市，但画面表现形式仍为2D；去年上市的与《新剑侠传奇》同样由艾游（百游）投资研发的《凡人修仙传》单机版，虽号称ARPG，但实际上这是一款ACT与RPG混搭的作品，并非传统意义上的ARPG。而世界范围内的MMORPG近几年也纷纷走入低谷期，诸多老厂的新作大多折戟沉沙，只能依靠运营多年的老产品维持收入。于是，能活过立项阶段的MMORPG越来越少。

本次《新剑侠传奇》的技能设计与数值公式做得相当不错。比起数值简单的老剑侠，《新剑侠传奇》的角色属性十分丰富，不难看出其受DOTA、WAR3等游戏影响很深：主角的体质、力道、根骨等数值似乎与WAR3里的力敏智有所对应，而各种伤害减免、属性抗性、移动速度、恢复速度也能在DOTA里找到数值模型原型。当然，复杂的数值在美式RPG的丛林里随处可见，但是考虑到国产游戏长期处于重剧情、轻系统/数值的畸形观念里，一个重视数值的国产单机游戏的出现，还是会让人眼前一亮。

数值公式做到一定规模，角色技能设计便有了基础。由于玩家只能操纵耶律离一人进行游戏，所以策划们技能设计的笔墨便都倾注到了他身上。耶律离的攻击类技能分为指向性和非指向性两种，比如初始技能“朱天斩”无需制定目标，直接朝主角面向施放，而“千涛折峰”便是需要先选定目标，再进行释放的多重连击。除了攻击类技能，位移（blink）、净化、恢复甚至卖血类的技能应有尽有，技能体系已经自成一派，辅以代替各种控制技能的暗器，在数值变量多样化基础上，大大调动了玩家的想象力，使玩家有兴趣研究各种不同的打法套路，增加了游戏耐玩性。

但《新剑侠传奇》中被击倒的角色是没有伤害判定的，也就是说即使一套连招将敌人击倒但未死，没完全爬起来的敌人无法被继续攻击。这样的设定直接打断了战斗的流畅性，如果混战中将一两个敌人击倒后还可以继续拿其他仍活蹦乱跳敌人开刀，那么很多单挑的


▲较为复杂的各项属性数值



▲典型的七伤拳式卖血技能，适合喜欢极限流的玩家


▲穆灵枢的模型还不如二当家舒问美丽动人


▲野生蜂王BOSS出现在武侠游戏里有些别扭

Boss战里一旦将Boss击倒，便要忍受在他一次又一次爬起来的过程中你却无可奈何的尴尬。而游戏中的打断也同样过于夸张，敌我双方的普通攻击都可以被打断，如果某些敌人普通攻击出手前摇过长，那么他将一直处于被打断的状态，很可能被平砍致死。

官方宣传中强调的随机装备其实并非真正意义上的纯随机数值，游戏中不难发现数值相同的装备在行囊里会叠加，也就意味着是完全相同的道具，所以这样的随机装备其实是每样装备有几套数值匹配，随机掉落，给玩家造成一种随机数值的错觉。在杀死敌人后物品掉落提示十分粗糙，只是地上出现闪光点，而非保留敌人尸体，玩家拾取道具后消失或者直接做出掉落道具的模型。所以“刷”这一ARPG要素在《新剑侠传奇》中的实现效果并不理想，真正的随机装备意义并不大，这也很大程度上暴露了游戏美术资源的捉襟见肘。

看似丰富的内功其实也大同小异，相当于一件穿在角色身上的强力基础装备，并没能与出色的技能设计做成高度耦合，稍显遗憾。

不过由于本作采用全程联网的加密方式，且官方已经放出了一些营销方面的网络功能噱头，可以预见制作组可以方便地利用网络优势随时调整战斗系统各项数值，使难以量化的“手感”渐入佳境。

就这样，《新剑侠传奇》在游戏形式上借用了国内已经开始衰落的MMORPG的废弃河道，并用DotA等游戏的技能与数值体系作为径流，在那段曾经喧嚣，如今死寂的流域里，再度汹涌起来。


▲死城现象较为严重，其实ARPG大可不必把城市做到如此规模


▲队友AI勉强合格，但物品掉落提示并不醒目

云梯关的复苏

在黄河夺淮的600余年间，黄河尾闾的南北摆动几经反复，有时出于漕运需要，古人会人为加快黄河夺淮的进程，而有时却因要治理水患引导黄河北归。

云梯关，古淮河曾经的入海口，作为这段历史奇观的亲历者，宠辱不惊地见证着两条曾泾渭分明的大河的兴衰荣辱。

空档降临的《新剑侠传奇》，作为国内游戏行业夺淮入海大戏的主角，在预算、玩家口味、市场环境等多方掣肘的困难下诞生，并能让人眼前一亮，实属不易。

无数的玩家，便如同云梯关一般，是夺淮入海的必争之地，脚下是潮水般缓缓流淌的《新剑侠传奇》，而视线的尽头，是一望无际的市场蓝海。

至于这款游戏能否开辟一个新的系列，又会有多少玩家为制作组的辛劳买单，ARPG单机能否在国内实现复兴，只有时间能告诉我们答案。P



站在十字路口的中国游戏外包公司

——专访维塔士潘峰

■上海 介错人

2004，一个国内家用机游戏外包行业风生水起的时代，一批知名的游戏外包公司如吉码、吉标、皿鎏、维塔士等企业在这个时间点前后涌现。今年恰逢这批公司十周年的时间节点，大众软件本期的采访对象便锁定了于2004年成立的维塔士的联合创始人潘峰。作为1997年入行的游戏老兵，算上此前在上海育碧和掌上灵通的经历，潘峰在游戏领域资历已经达到了15年之久。而在国内的游戏外包领域，潘峰也是行业资历最深的那一批人。

大众软件： *您曾经一度离开过游戏行业（注：潘峰离开育碧上海后曾在2002~2004年出任过中华英才网的校园招聘部经理），推动您折返回游戏领域的动力是什么？*

潘峰： 我当初离开游戏行业后从事了2年的管理咨询，这段经历很大程度上改变了我对一些事情的认知。至于重新回到游戏行业这在我看来是很自然的事情，因为游戏一直是我最喜欢的，能做让自己热爱的事情，这本身就是最大的动力。

大众软件： *作为维塔士的创始人，您在维塔士具体负责过哪些工作？参与过外包游戏项目分别都有哪些，维塔士承接了这些游戏其中哪些部分的工作？您在每个项目中担任的角色是什么？*

潘峰： 维塔士从成立至今已经10年了，。这10年间维塔士发生了很多变化，我所负责的具体事务也有不少变化，从最初的制作总监到现在的游戏开发部总经理。

维塔士在承接的项目基本涵盖了游戏开发中的各个方面，从相对流程清晰明了的模型贴图等，到原画、关卡、大场景等，一直到完整的全套游戏开发。

最近几年我们所经历的比较典型的游戏项目包括：《最终幻想X/X-2》高清重制版、《最后生还者》《看门狗》《怪物猎人OL》《光晕5》《最终幻想XV》和《天下3》等。电影上的典型项目是：《变形金刚4》《环太平洋》《超级战舰》和《复仇者联盟》等。

至于维塔士参与制作的部分，在这里举一部分例子吧：《最终幻想X/X-2 HD》中涉及了原画美术、3D美术、程序、UI设计、音效和测试；《最后生还者》涉及角色美术、场景美术和道具，包括主角Joel和Ellie的服饰；《看门狗》中我们参与制作了角色美术、道具和易碎的游戏环境物件；《变形金刚4》里我们制作了一些变形车、恐龙和机械动物，出镜率很高。

大众软件： *目前与维塔士有密切合作关系的家用机游戏大厂有哪些？维塔士是怎样建立并维护渠道关系的，您在Ubisoft的工作背景是否在其中发挥到作用？在具体项目中是如何与厂方协调工作周期的，公司内部的人力如何分配？*

潘峰： 目前和维塔士有合作关系的大厂包括了世界排名前10名中的8家，国外的包括如EA, Ubisoft，SQUARE ENIX等，国内厂商包括网易，腾讯，畅游等。

渠道的建立和维护方式，主要是通过初期的商谈，以及逐步的从测试开始的项目积累，我们很多客户都和我们合作了5年甚至更长的时间，还有一些客户一次性就签订了长期合同。初步的合作顺畅了，后面的维护也就水到渠成了。

我在Ubisoft的工作经验在这其中最重要的作用是让我们对于国际市场上产品的质量标准以及规范流程等方面的需求有了很好的了解。有了高标准和规范的流程，就可以抓住客户的需求并不断地去满足。

厂商方面一般对于项目的进展有自己的规划和节点，在项目初期的时候我们就会和厂商就这些内容进行详细的沟通，基于维塔士现有资源的情况和厂商

在周期和节点上的需求来共同制定项目的工作周期。

大众软件： *目前国内游戏外包公司分布在哪些地区？所承接的业务范围，是否根据地域呈现差异化？是否可以请您谈一谈同行及国内产业现状？*

潘峰： 国内游戏外包公司大大小小有很多，分布在包括上海，成都，苏州，南京等城市。这些外包公司的业务能力会有很大不同。很多规模比较小的制作室主要是承接一般性的美术模型贴图类的项目，中等规模的会能够承接诸如动画、关卡和一些小型的移植项目，几家规模较大的外包公司基本可以承接各种类型的项目。

长三角一带的公司因为游戏研发以及外包行业起步的比较早，所以相对而言在公司的规模和流程的规范性等方面会有更有优势。

外包行业长期以来不是很抢眼，一方面是因为外包行业的特殊性，外包公司大多比较低调；另一方面因为很多人对于外包的了解还停留在简单的重复劳动和廉价人工的层面。其实游戏外包行业这些年的发展很快，大大小小的外包公司目前在国内已经有很多了，可以说是"百花齐放"。随着中国市场越来越开放及研发工作的全球化趋势，这个行业对于规模适当并且操作规范的公司来说还有很大的发展空间。

"自贸区禁令的解除对于中国国内的游戏行业来说是一个令人振奋的好消息。各大游戏开发商也早就开始了一些行动，所以这一块的市场前景是很值得期待的。"

大众软件： *您觉得游戏机禁令解除后，维塔士是否有可能利用本土优势转型成为一家独立的家用机游戏开发商？您觉得家用机市场在国内是否有复苏的可能？如果不可能，瓶颈在哪里？*

潘峰： 目前我们给自己的定位是游戏开发商，为游戏发行商和其他开发商提供优质的游戏内容。

自贸区禁令的解除对于中国国内的游戏行业来说是一个令人振奋的好消息，主机游戏一方面有着巨大的国外市场，同时在国内也拥有大批忠实的游戏玩家，有一部分铁杆玩家甚至会购买同一款游戏的所有版本来收藏。同时各大游戏开发商也早就开始了一些行动，所以这一块的市场前景是很值得期待的。

大众软件： *我们注意到维塔士半年前开发并由中手游独代的手机游戏《吸血牙妹》，是否可以分享一下这款游戏目前的运营情况？*

潘峰： 手游是我们目前很重视的一个领域，所以我们进行了大量的投入。《吸血牙妹》是我们的第一款手游产品，目前这款产品的下载安装量还是很不错的，收入的水平一般。对我们来说与中手游合作发行这款产品最终要的是让我们的团队能够接触到手游运营中可能发生的很多问题，以及在后续运维过程中我们需要做的事情，这些是以前我们所不了解的。所以从这个角度说这款产品基本达到了我们初期的目的。

小结：

2004年，上海第一批本土游戏外包企业创始人及骨干，大多出自TOSE上海（日本东星软件，东兴上海以整包过CAPCOM旗下的《生化危机0》而闻名）、Konami上海和Ubisoft上海，而近两年东星上海和Konami上海相继解散不由让人唏嘘。

这批创始人凭借过去工作中积累的项目经验和成熟的人脉关系大量争取海外订单。之所以承接项目集中在美工这一块，一是由于出活儿快，易评测，能快速拿项目交项目；二是甲方怕被山寨，往往不把编写代码的工作外包出去。

随着游戏工业体系的不断成熟，外包的项目也呈现多样化的趋势。除了部分项目的外包，甚至出现了全部游戏的整包委托，游戏外包也从过去的廉价劳动力变成今天的资源互补。

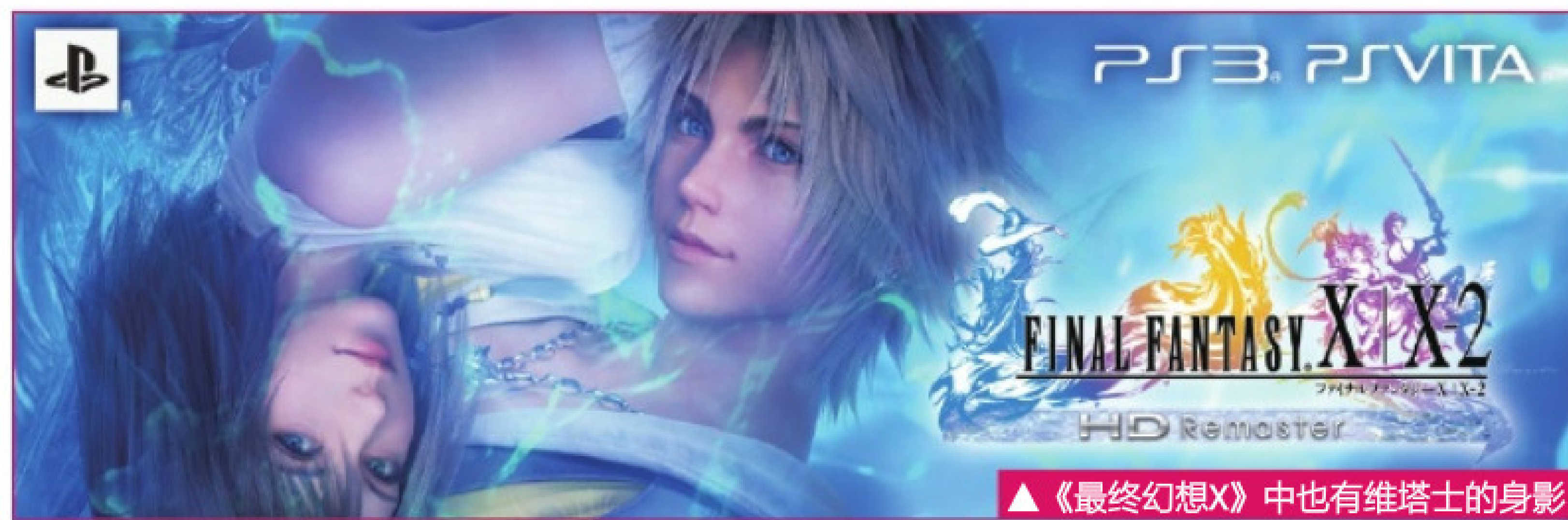
游戏外包公司如今站在一个游戏机市场解禁和移动游戏异军突起这样一个风云际会的十字路口，不得不做出转型和方向的选择。摆在维塔士面前的课题是国内每个游戏外包公司都需要面对的——是继续默默无闻地做产业链的底层，还是走到前台面对未知的风险？

这个时代对于中国的游戏外包公司来说都是最好的时代，毕竟，凛冬已经过去了。P



▲《光环5》是维塔士参与过的知名产品之一


▲1997年入行的潘峰



▲《最终幻想X》中也有维塔士的身影



▲维塔士参与了《怪物猎人OL》二次开发



“割草”外传

《真·三国无双》的那些事儿

■策划 本刊编辑部
■执笔 北京 中崎峻，广东 哲勒

或许在2000年第一次推出《真·三国无双》的时候，光荣公司还没有意识到自己在无意中开启了一种新的游戏方式，甚至这个游戏会在十多年后的今天已经形成了ACG圈中独立的一种游戏文化——无双文化。

说起来，直到今日，笔者都认为《真·三国无双》系列与其说是一个ACT游戏（动作游戏），不如说是一个包含了动作要素的RPG（角色扮演游戏）。当然这只是笔者个人的看法，到底算什么类型，恐怕各位玩家都有自己的看法，但是今儿咱们聊的不是这游戏到底算什么类型，更不是聊什么进化和评论。咱们要说的是，无双文化。

其实说到文化这词儿，是个很大的范畴，更何况是个到如今已经超过10年历史的游戏，它已经养出了足够多的死忠、拥趸乃至死敌？嘛嘛，一边骂着光荣骗钱，然后任由心中一万多头草泥马神兽奔腾而过，最终还是乖乖拿出钱包埋单的事，想必不少玩家都干过了，这种矛盾的违和感也透着一种美不是？当然，众位玩家自己心里肯定也很清楚，能超过10年历史的游戏在如今这个时代已经是寥寥无几了。玩家们在“痛并快乐着”的同时也不得不承认，能到今天，《真·三国无双》系列还真有其又爱又恨的一面。下面，咱们就先从最基础的人物设定的角度来看看“无双文化”。

“无双”系中的名角

如今“无双”的技术比起十多年前啊，那可真是，人头攒动，旌旗招展……等等啊，我不是说杂兵海，真的不是！好吧好吧，我错了……咱们回到正题。说到人物，为了考虑广大观众的心情，咱们还是先从个人开始说起，那么就从桥溪流……哦，不不，赵子龙同学开始吧。

●赵云

作为《真·三国无双》系列的著名版郎（嗯，没错，是版郎，不是伴郎），赵云子龙同学从初代到最近的7代无一缺席。帅气、英俊、浓眉大眼，外加本就是《三国演义》爱好者当中的高人气角色，一直就拥有极高的人气，当然更是无数女性玩家的爱啊……随着技术的不断进步，子龙同学也越发英俊，历代基本都是白色为主的战袍或者铠甲，坚毅帅气的脸，外加用得出神入化的龙胆枪，可以说在角色的塑造上是相当成功的存在。不过赵云的服装一直半游离在蜀国的绿色主色调之外，看起来光荣也知道这么个帅哥真配个绿色为主的色彩一定会被玩家寄去的菜刀砸死呢。当然，随着进入PS3时代后，赵云更有了一个可爱的名字：云妹。要说错，就得说光荣自己作孽了。尤其是从《真·三国无双6》开始，赵云的造型乍看下的确有点像《战国无双》系列的稻姬，不过云妹这可爱的名字反倒让不少玩家更觉得赵云别有一番风味，人啊……就是这么矛盾……

●周瑜

当然了，云妹固然帅气英俊，但咱不能忘记容姿端丽的周瑜周公瑾。周瑜的帅气那是连《三国志》等史书都有着记载的，“美周郎”神马的，虽然会被不少玩家故意以“美洲狼”的字样来揶揄一把，但是真的也没法否认大都督帅气。尤其是作为历代OP基本都会呈现的火烧赤壁一幕，公瑾同学也算是著名版郎之一了。从初代到4代，周瑜的武器一直都是古锭刀，不知道孙坚孙爸爸对此作何想法


进入PS3时代后，赵云更有了一个可爱的名字：云妹



子龙同学的造型基本都是以白色为主的战袍或铠甲



自从周瑜的武器换成了棍子，于是就又有了“周大圣”的外号

……从《真·三国无双5》开始，周瑜的武器换成了棍子，于是就又有了“周大圣”“大师兄”等更加充满了揶揄感的外号（当然，“东吴取经组”那是后话，后面会提到）。冷静乃至冷澈，对孙策、孙权兄弟的无比忠诚，让历代大都督在系列中的形象都很丰满，自然也受到不少玩家的喜爱。顺带说，没事了不要乱黑大都督，毕竟那后面有无数的支持者，不想给自己惹麻烦的话，嗯……你们懂。

●诸葛亮

鲁迅先生当年评价《三国演义》“状诸葛多智而近妖”，固然这句话是评论《三国演义》本身的，但诸葛亮的足智多谋，鞠躬尽瘁的确留给了无数读者深刻的印象。而光荣在《真·三国无双》系列中所塑造的诸葛亮，也更多地参考了《三国演义》的描写，当然，还包括上海人美版的连环画。比如著名的《真·三国无双3》中诸葛亮的“南瓜帽”，其实早在上海人美版的连环画里就有了，拿这个当论据吐槽光荣丑化诸葛亮的，是不是可以……省省了？一直以来，光荣都基本以道家的形象来制作诸葛亮，所以八卦符号基本在历代诸葛亮的造型中都可以找到。冷静的口气，轻摇白羽扇，道家的仙风鹤骨感，于是一个人人唏嘘的丞相便出现在玩家面前。不过……丞相大人您真的不是穿越来的吗？您能不能解释下您的羽扇里是如何藏下BEAM发生器的？还有您那在4代中无比著名的米加粒子炮无双？就算您真的是“近妖”，咱也不能使用这种超级犯规的武器吧？“猪哥”，您说是不是呢？（“猪哥”同样是很多玩家对“无双”系列诸葛亮的一种带着揶揄感的爱称，并非贬义）

●司马懿

诸葛丞相鞠躬尽瘁，六出祁山而无法成功兴复汉室，除了天时地利人和外，他一生中最大的对手——司马懿的出现也是一大原因。如果说手拿白羽扇的诸葛亮代表的是正，那么手拿黑羽扇的司马懿代表的就是邪。这点从《真·三国无双》直到《真·三国无双4》时两人最高武器的名字就可以看得出。诸葛亮是朱雀羽扇，而司马懿则是穷奇羽扇。“无双”里的诸葛亮，时时刻刻都是冷静的表现，而司马懿则更像一个激情狂热分子。这些看似一正一邪的设定，也恰恰包含了两人注定是永远的对手的关系。尤其是泷下毅先生给司马懿赋予的那标志性的笑声，更将司马懿不同于诸葛亮的激情家的一面表现得淋漓尽致。不过，泷下毅先生在2013年3月10日因事故不幸逝世，年仅37岁，司马懿那标志性的笑声也成为绝响，实在是一大遗憾。从《真·三国无双5》开始，司马懿被塑造的更具野心，而武器也从羽扇变为了傀儡丝，这种设定也在暗示着司马懿逐渐掌握了曹魏天下。到了《真·三国无双6》，司马懿更进一步成为新增势力晋的领军人物，完全脱离了魏势力。冷静与激情，这种矛盾的存在恰恰能在司马懿的身上变成一种统一的融合，光荣在《真·三国无双》系列中所塑造的司马懿虽然有别于传统印象里的司马仲达，却让司马懿以另一种鲜明的个性出现在玩家面前。

●曹操

“宁教我负天下人，休教天下人负我”是人称“治世之能臣，乱世之奸雄”的曹操曹孟德的名言。或者说，绝大多数人都认定了这是他的名言。咱今天不是考古不是



为了表现“近妖”，“猪哥”经常使用这种超级犯规的武器



司马懿的最高武器穷奇羽扇代表的是邪


曹老板样子越来越像《战国无双》中的尾张傻瓜织田信长了



傀儡丝暗示着司马懿逐渐掌握了曹魏天下


刘皇叔忧国忧民坚韧不屈的形象，当然不能少了那胡子！


从5代开始，皇叔大人居然剃掉了胡子！

考据，就不深究这句话他到底是不是说过了。不过在“无双”世界里，曹操的口头禅是“霸道”。用武力扫平战乱，建立一个崭新的时代，为了达到这个目的可以不惜一切代价，不择手段。等等，您这是马基雅维利主义啊曹老板？也正因为曹操的“霸道”，以及手下人才济济，很多玩家更喜欢将“奸雄”称为“老板”，于是“曹老板”这个称号在“无双”世界里反倒比“奸雄”更加出名。不过……由于众所周知的原因，“曹老板”还有一个也颇有名头的称号——“人妻控”，甚至这个梗在《真·三国无双6》中都被甄姬拿来挤兑曹老板了。老板啊，你这恶名，连儿媳妇都怕了您了，恐怕这辈子洗不掉了哦……自信，乃至自负，坚信自己的“霸道”并为之付出一切的曹操，有时候显得比《三国演义》中的曹操更加具体化。而且比起《三国演义》的奸相，“无双”世界赋予了曹操更多一些人情味。尤其是在近几代系列作品中，由于采用了“国传”的形式来表现剧情，曹老板也有了锐意消退的一面，也有了力不能及的一面，比起以前唱着“霸道”要一统乱世的仿佛一个精密运转的仪器一样的曹老板，显得更加有血有肉了。当然，近来几代系列作品，曹老板样子越来越像光荣自己家的另一“无双”系列——《战国无双》中的尾张傻瓜织田信长了。无论是发型还是小胡子还是共同唱的“霸道”神曲，这让很多玩家也吐槽不已就是了。不过比起那边时不时就显得思维断片儿的信长，还是咱老板显得神智更正常一点。

●刘备

有天天唱着“霸道”的，就一定得有天天唱着“仁义”的，否则这戏没法演。接下来要出场的出场这位不用说各位看官都知道了，必然就是和曹老板打了大半辈子的刘备刘皇叔了。从初代到4代，刘皇叔的形象倒的确也有几分像上海人美版连环画的样子。忧国忧民，坚韧不屈，当然不能忘记那胡子！没有胡子的刘皇叔我们才不承认！在《真·三国无双5》之前，刘备的武器一直叫黄龙剑，这当中自然也暗示着光荣对于刘备身份的……拔高？好吧好吧，是对刘备皇室身份的认同……笔者真的不是蜀黑啊！不过从《真·三国无双5》开始，皇叔大大不知道是去了高丽整容了还是被夫人嫌弃了，总之，他剃掉了胡子！他居然！剃掉胡子！难道发现正面较量无法胜过曹老板，就剑走偏锋一改形象，转型走玉面小生路线以争取胜利？！模样变了，武器自然跟着就变了，于是传统的双股剑就来了，这一来可好，直接带着在《真·三国无双6》里的陆逊和曹丕跟着一起玩双剑，喂喂，皇叔你这么带领潮流，你祖上中山靖王知道么？但是不管怎么说，唱着“仁义”登场的玉面小生皇叔玄德最起码看起来和弓腰姬郡主孙尚香配对儿，比以前更郎才女貌一点也是个事实。要说《真·三国无双》系列中形象变化最大的，刘皇叔您认第二，没人敢认第一。

“无双”界的兄弟姐妹

俗话说，“打仗亲兄弟，上阵父子兵”，接下来，我们就一起来看看“无双”世界中的兄弟、父子们。

●夏侯惇、夏侯渊

这对兄弟可以说是“无双”世界中的老兄弟了。由中井和哉担任配音的夏侯惇想必给很多玩家都留下了深刻的印象，威严中带着些许不羁的狂野的形象和声音都很容易在一开始就抓住玩家的关注度。到《真·三国无双4》为止，夏侯惇的造型基本都没有什么明显的变化，最多就是右眼是眼带还是眼罩，那一头黑长直的头发更是让无数玩家表示这才是魏势力的风范！不过可惜的是，自打进入了PS3时代，可怜的夏侯元让就成了铃木亮浩师傅（**注1**）洗剪吹技术的代言人，一代换一个样，每次都是各种洗剪吹出来的新发型，不知道铃木师傅是去蓝翔学习过还是新东方观摩过，总之一代一个发型，换的玩家是眼花缭乱，自然而然也就换来各种吐槽。作为曹操的肱骨重臣的夏侯惇，在《真·三国无双》系列中被设定为关羽的死敌，认定关羽是妨碍曹操一统天下的危险因素，也因此对关羽保持着相当的敌意，这种看似狭义的

设定，反倒让夏侯惇成为了曹魏势力的崛起守护神。当然了，“孟德的好基友”“孟德家家长”等充满搞笑揶揄的名号也就随之出现，在PIXIV等地甚至不乏同人爱好者把夏侯惇设定成“攻”，而可怜的曹老板只有乖乖当“受”，让人忍俊不禁。从这方面来说，如今的《真·三国无双》系列，也的确形成了一种独特的文化。

夏侯渊其实在《真·三国无双》系列的早期作品中并不是一个个性鲜明的角色，甚至可以说，有些太过路人的感觉。早期的夏侯渊给人最大的印象就是一口一个“惇兄”叫着夏侯惇了（**注2**）。直到《真·三国无双4》中，光荣才算真正把握好了这个角色的定位。同兄长夏侯惇的威严不同，夏侯渊更多是带着一种轻松，或者说故作轻松的态度来表现自己的个性，一口一个“本大爷”的口癖以及各种快速说出的台词颇有乒乒乓乓放鞭炮的感觉，如此设定倒也是在试图以语气的形式表现史书记载的善于急袭的特点。而且在4代中和张郃的各种剧情互动从此让夏侯渊有了“萌渊”的新称号，从《真·三国无双4》开始，夏侯渊终于在无双角色中找到了一个准确属于自己的地位，时而卖卖萌，时而耍耍宝，这个特点在后来加入的角色夏侯霸身上也得以体现，于是夏侯霸也有了“霸宝儿”的爱称。



注1：铃木亮浩是日本光荣特库摩游戏株式会社著名的游戏制作人。担任《真·三国无双》系列、《无双大蛇》系列的制作人，同时也担任过PS3《剑刃风暴：百年战争》和《三位一体：龙士传说–零》的制作人。可以说，正是因为铃木亮浩的存在，让如今的《真·三国无双》系列能够得以形成一种“无双文化”，而他本人也是功臣之一。但也因为铃木亮浩本人对游戏在设定方面有些随意，导致近年来逐渐积累起了一些负面因素，比如强行捆绑玩家的游戏时间，以及在近几个作品（包括《真·三国无双6》《真·三国无双7》《无双大蛇2》等作品）中的设定越发趋于随意化，不够严谨等。所以在不少玩家中，又有着“铃木P”“陵墓师傅”等揶揄感十足的外号出现。

注2：由于日语中“惇兄”的发音是DON NI，所以夏侯惇在无双中又有“东尼”的别称。

●马超/马岱

严格说，这对只是表兄弟。马超作为《真·三国无双》系列中的常客，一直也以俊朗的外表、带着一点西洋风的铠甲的样子出现在玩家面前。这里就不得不再次提到上海人美版连环画对于光荣的深刻影响了。熟读《三国演义》的人都知道马超和曹操乃是不共戴天的仇人，当然咱们也都知道历史上其实不是那么回事。在早期以个人列传为主要模式的剧情中，马超基本被塑造成为了报仇雪恨的热血青年，遇到刘备后被刘备的“仁德”所折服，兴复汉室就成了马超认为“正义”的事情。于是，“小马哥”“马正义”“马MONKEY”等等都成了马超的别称（“MONKEY”的由来是因为马超的字“孟起”的日文发音有些接近）。到了以国传为形式展开剧情的《真·三国无双6》《真·三国无双7》两作，马超因为加入较晚，角色的塑造一直都不如前期作品出彩，恐怕也是不少喜欢马超的玩家感到遗憾的地方。

马岱作为在《真·三国无双6》中才加入的角色，一开始就被不少玩家吐槽：“这哪里是马岱，分明是神笔马良！”不过马岱的造型同样还是受到上海人美版连环画的影响，马岱的帽子很明显地就参考了上海人美版连环画。和一根筋想着报仇的热血小青年马正义不同，马岱更像一个保姆。马岱在塑造上，要比马超多了一些冷静，多了一些故作轻松的调侃和幽默，或许光荣想通过这种性格上的反差来表现马岱不同于马超的那种表达自己家仇国恨的方式。或许担任一个有着强烈过剩的方刚热血的主公的军师+保姆，会相当吃力而且无奈，所以马岱也经常是以无奈+操心的姿态出现在玩家面前。这种保姆性格的塑造，反



夏侯惇那一头黑长直的头发让无数玩家表示这才是魏势力的风范！



马岱作为6代才加入的角色，一开始就被不少玩家吐槽分明是神笔马良！


5代中的关二爷您每次得用多少发胶才能保证那头发分毫不乱的?


关银屏柔弱的外表下却包藏着惊人的超级怪力，是7代新人当中最成功的一个

倒让马岱在作品中有着比马超显得更丰满更有血有肉的感觉。回头看看光荣在今年的新作《战国无双4》中的伊达政宗+片仓小十郎的组合，不得不说，这种不用挑拨就很容易热血上头，稍一挑拨就彻底满头热血的主公，还真的是会让保姆们“鸭梨山大”呢。或许将来马岱和片仓小十郎碰到一起时，会一起吐槽自家主公是多么让人不省心也说不定。

●关羽、关平、关兴、关索、关银屏

要说现在《真·三国无双》系列中谁才是天下第一的家族，那么一定是关二爷家莫属！关羽关二爷自己带三个儿子和一个闺女出战的豪华阵容真的是足以晒瞎其他各大家族的氪金狗眼啊！要知道，以前号称最大家族的江东孙家也只是由孙坚孙爸爸带着两个儿子一个闺女。况且要论家族实力，号称“万人敌”的关二爷+空手碎大石的关银屏，就足以秒杀其他家族了。请问铃木师傅，您真的不是超级蜀粉吗？这样庞大的家族出战而且还是战斗家族，铃木师傅您叫其他势力情何以堪？

要说关二爷，唯一一次雷死人的设定恐怕就是在初进入PS3时代的《真·三国无双5》，那一头冲天发，真的想问问，二爷您每次得用上多少发胶才能保证那头发分毫不乱的？二爷的故事基本稍微有点三国知识的人都能倒背如流——温酒斩华雄，斩颜良诛文丑，过五关斩六将，水淹七军，大意失荆州，败走麦城等等。所以无论是以个人列传为主的前期作品，还是以国传形式为展开的后期作品，二爷都不缺乏戏份，而且也一直属于一线主要塑造的人物。不过和关羽相比，子女们如何表达就成了问题。作为在《真·三国无双4》就登场的关平，剧情一直比较平淡，好不容易和张三爷家的闺女略有点暧昧感，跟着就被人家冷眼甩开彻底打成路人状态，果然屌丝是无法逆袭白富美的么？三子关索作为一个无论在演义还是正史中都极少戏份的角色，首次出现在《真·三国无双6》时的确让人有些意外，本以为会有不少剧情来塑造该角色，结果除了被老爹一刀打下水让他逃生外就基本没戏份了，到了《真·三国无双7》里更惨了，被超级怪力可以空手碎大石的小妹关银屏打晕，关索的“杯具”捎带着连自家媳妇鲍三娘跟着没戏份……铃木师傅您到底是出于神马目的才如此黑花关索的哦！

关兴作为蜀国出名的二代之一，和妹妹关银屏一起在《真·三国无双7》登场，相比大哥关平和三弟关索，关兴的戏份明显要更出色。无论是史实路线还是IF路线均有戏份，而且成功地将他与张苞的互相竞争、共同成长，逐渐成为蜀国“兴复汉室”的第二代人才的成长过程呈现了出来。而关银屏凭借柔弱的外表下却藏着惊人的怪力超级反差设定，以及一副天然无害的略呆萌的表现一举成功，甚至在光荣官方进行的投票中获得了“最希望成为女朋友”的票选第一名，同时在“最希望成为兄弟（姐妹）”的投票中也获得第三，在《真·三国无双7》全部77人投票中，关银屏位列第六，也是所有新增角色中排名最高的，可以说是《真·三国无双7》的新人当中最成功的一个。当然，关银屏也因为天然纯真的样子和配音而被很多玩家亲切地称呼为“关卡琳”“阿卡屏”“关小妹”等（注：阿卡琳为动漫作品《摇曳百合》中的女主人公，因为非常天然纯真反而缺乏了女主人公的存在感，但是天然纯真的呆萌感成为了一种反差美，其配音为三上枝织，也是关银屏的配音）。

●司马懿、司马师、司马昭、张春华、王元姬

在《真·三国无双6》中，晋势力第一次出现在游戏中。随着晋势力的出现，一大批属于晋势力的新角色也进入了“无双”世界。司马师、司马昭、邓艾、钟会、王元姬、郭淮、夏侯霸、诸葛诞等大批后期人物的加入，也丰富了《真·三国无双》世界的剧情。到了《真·三国无双7》中，更是将贾充、文鸯、张春华等人也加入了进来，让晋势力的剧情更加丰富，而这当中，对司马一族的刻画就成了晋剧情的重中之重。

前面已经说过，在《真·三国无双5》中，对司马懿的塑造就更具野心，到了《真·三国无双6》，成为晋势力领军人物的司马懿从设定上更显得稳重，但也正因为稳重过头而被不少玩家笑称为“圣母娘娘”。

冷澈的贵公子造型的长子司马师，一副玩世不恭凡事都想躲着走的次子司马昭，这种对立表现的设定让两兄弟的个性形成了对比互补，尤其在两兄弟对诸葛诞的态度表现中，形成了巨大的反差，从而丰富了人物给玩家的感染力。当然，冷澈的贵公子司马师一旦面对美味可口的

包子就会立刻热血上头进而思维断片儿彻底变成一个超级“包子控”，于是“包子控”就成了司马师充满巨大反差美的一个揶揄专用爱称了。而司马昭平时一副慵懒闲散的玩世不恭样，怎么样都和传统概念上的“司马昭之心路人皆知”的阴鸷狠毒挂不上钩，再加上一副看似人畜无害的脸和裸露的胸肌，在不少女性玩家中便有了“啊胸”的爱称了。

众所周知，张春华曾因为司马懿过于宠爱小妾而绝食，两个儿子为了响应老妈跟着绝食，最终逼司马懿不得不认错。结果在《真·三国无双7》中登场的张春华，彻底成了司马懿的克星，冷静与激情并存的司马懿经常被张春华噎得哑口无言，而两个儿子在这看似温柔无比实则气场强大的老妈面前也做起了乖乖宝，以至于不少玩家曾感叹，晋势力最有威严和权势的，乃是“春妈妈”啊……不过，春华阿姨，提个问题好吗？为什么隔壁蜀国家的刘皇叔的儿子刘禅刘公嗣长得那么像您呢？要不，这个问题由铃木师傅来解答？啊，铃木师傅，请等等，不要走啊！

当然了，作为奠定了天下一统基础的“人参”赢家，哦，不，人生赢家的司马昭，一出场就带着自家原配媳妇王元姬出来，这待遇可也算是无双史上的最高规格了。史书记载王元姬博学多才又颇有远见，曾预言钟会谋反。于是光荣官方在推出王元姬造型的时候，也以“活眼的美姬”为标题。不过很多玩家都表示，这天天总摆着一副死鱼眼的妹子如何担得起“活眼的美姬”这好称号啊？难道是死鱼眼里选出来的美姬吗？真是白瞎了那么好的身段和武器！或许这种反应是光荣意料之外的吧？当然了，就人物性格的塑造来说，王元姬的确也是《真·三国无双6》很成功的一位，游戏中表现的冷静和远见也给玩家们留下了深刻的印象。在《真·三国无双6》的角色投票中，甚至以新人身份一举夺得了第一名。从某种程度来说，王元姬的塑造也是符合市场需求的存在。当然了，诸如“玩姬”（将王、元合并为一个字）“元气”（元姬的日语读法和元气是一样的发音）乃至“死鱼眼”等等也成为了很多玩家嘴里常常用来替代“王元姬”的称呼了。



冷澈的贵公子司马师一旦面对美味可口的包子就会立刻热血上头


司马懿因为稳重过头而被不少玩家笑称为“圣母娘娘”


在7代中登场的张春华，彻底成了司马懿的克星

在“无双”中演变的角色们

在《真·三国无双》系列中，人物角色的设定也并非是一成不变的，根据历代不同的剧情表现以及配合新人的加入，有不少角色在系列中的塑造都发生过变化，下面咱们就来说说那些存在着变化的角色们。

●甄姬

甄姬在早期的系列作品中，一直是冷艳高贵的女王范儿。从《真·三国无双2》里性感与高贵并存到《真·三国无双3》中的雍容华贵，再加上住友优子的配音，真可以说是从头到脚时刻不停地散发着高贵的女王气场。所以在那个时代，一提到“女王”这个称号，玩家们想都不用想就知道这必定是属于甄姬的独一无二的爱称。不过这个冷艳高贵的女王型设定，从《真·三国无双4》开始慢慢变得……崩坏。

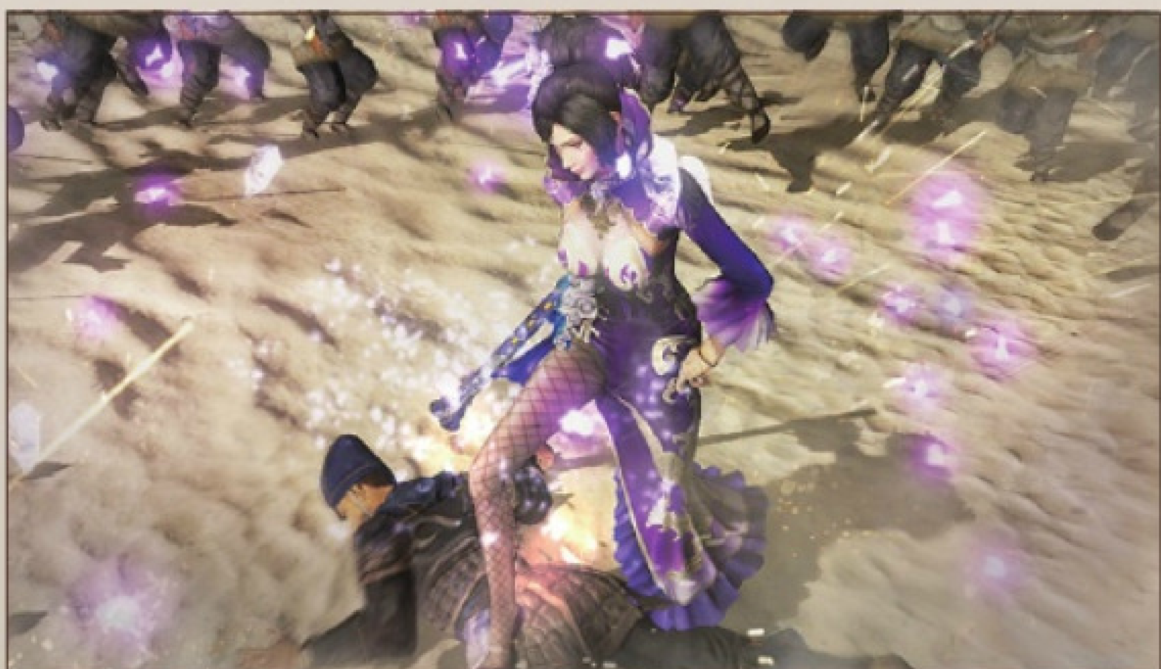
由于《真·三国无双4》中加入了曹丕，“甄女王”在设定上自然而然就要结合自己的夫君做一些变化，而且由于曹丕在设定上就是一个冷得不行的太子爷，那么作为他妻子的甄姬就不好继续如以前的作品那样那么冷艳，所以无论是台词还是剧情，都开始逐渐配合起“丕大少”了。这种转变当然因为剧情的需要，但是咱能不能考虑下不要变化得那么大？在《真·三国无双4：猛将传》新增加的关卡“郎君自慢战”中，高冷的“甄女王”就俨然开始有些花痴，眼里除了自家夫君就一概全无，当然这关的一大亮点就是在台词上，“甄女王”和黄月英之间的拌嘴充满了各种欢乐的喜感，于是这对为了夸奖自己夫君而不停挖苦对方丈夫而吵架的女性死敌，就成了官方设定，并在后续的系列中继续表现，甚至在大杂烩的《无双大蛇》系列中还有愈演愈烈的趋势。而到了《真·三国无双6》和《真·三国无双7》中，“甄女王”的花痴表现可谓彻底爆发，眼中彻底只有“丕大少”一个，如果说一副“谁说我夫君不好我就和谁拼命”的架势只是初级阶段的话，那么“我的夫君就是好，即便是被打成猪头也是最帅气最英俊的猪头”“我家夫君就是犯二也是高贵无比帅气的犯二”这种可以说超过300%的超级花痴爆发，着实让很多玩家吃不消，同时也更是让很多《真·三国无双》系列的老玩家无法接受。所以，甄姬的“女王”爱称，在不知不觉中变成了“（花痴）女王”。不过请注意，按照语法，括号内的部分可以不用念，自己在脑中默默念了就好……如果有足够的觉悟，请自行去骂两句“丕大少是猪头”，保证第一个冲上来扇你耳光调教你的一定是“甄（花痴）女王”……

●吕蒙

“士别三日当刮目相待”这个成语就是来自吕蒙吕子明。如果说《真·三国无双》系列前期作品中的吕蒙是个只会一味勇猛作战的吴下阿蒙，而到了后期作品中，吕蒙则就真真正正成为了让鲁肃感慨不已的将才。在前期作品中，吕蒙的形象一直都是个纯粹的武将，除了在取荆州时会表现出谋略的一面外，绝大多数时间中吕蒙的确就是那个年轻的“吴下阿蒙”。而从《真·三国无双4》加入凌统开始，吕蒙的形象设定也在悄然发生着变化。甘宁vs凌统，这对东吴的欢喜冤家在《真·三国无双4》里就是著名的“喧哗耍宝组”，而要负责协调这二人关系的责任，自然而然就落在了吕蒙的身上，虽然在《真·三国无双4》中吕蒙还是武将的形象，但是其责任和谋略的展示已经开始比以前的作品更为突出一些了。到了PS3时代的《真·三国无双5》，吕蒙则是完全变成了一副儒将、智者的形象。可以说从《真·三国无双5》开始，吕蒙彻底从昔日的吴下阿蒙变成了真正的将才，变成了那个运用谋略白衣渡江袭取荆州东吴第三代都督了。不过形象变了，肩上的担子也就更加重了，因为著名的“东吴喧哗耍宝组”已经开始演变成“东吴问题儿童组”，如果说甘宁和凌统这对活宝只是在自家营寨里斗斗嘴吵几句秀一下“基友间的恩爱”还不算大问题的话，那么在外出侦查濡须口的曹军营寨途中还能继续“秀恩爱”就着实能让吕蒙抓狂。更何况“锦帆贼”一口一个“大叔”叫的吕蒙吕子明气就不打一处来，结果最终引起曹军哨兵注意的不是“锦帆贼”甘宁那时刻带在身上招摇的铃铛，而是吕子明“大叔”的一声“谁是大叔啊！”的怒吼，结果甘宁慌不择路一头冲进曹营，而吕蒙带着怒气的追杀（？！）甘宁搅得曹营人仰马翻鸡犬不宁，难道这才是甘宁百骑劫营的真实情况不成？由此可见，吕蒙真的不大具备“保姆”属性呢，当然了，因为甘宁一口一个“哦桑”（“哦桑”即为大叔的意思）的叫着，于是“哦桑”就成了吕蒙脍炙人口的新爱称了。“哦桑”吕子明，真的是辛苦你了啊！

●貂蝉

严格说的话，貂蝉其实在《真·三国无双》系列中是一个存在感并不算很强的角色（无数的貂蝉控那带着敌意的目光已经投射过来了）。之所以这么说，一来是因为貂蝉的定位与塑造，光荣就从来没有认真把握好过，二来貂蝉的造型在每作中一直也是变化比较大的，让不少玩家得在每作中都得重新接受这位被称为“四大美人”之一的“小貂”的新造型。在早期作品中，貂蝉的形象更像一个丫环，这种造型一直到《真·三国无双4》中才略微好转一点，通过服饰的变化等，终于显得不再那么丫环气，但也经常有玩家会很无奈地表示“拿着两个塑料小锤子就去讨董卓，真的没问题么？”固然这话肯定是带着揶揄，但对于貂蝉的设定和塑造，在那个时代，无疑也是让很多玩家失望甚至不满的。到了《真·三国无双5》中，貂蝉在OP中的造型一下子让不少玩家大呼惊艳。时至今日，5代貂蝉的面


到了6代之后，甄女王的花痴表现彻底爆发，变成了“花痴女王”


从5代开始，吕蒙彻底从昔日的吴下阿蒙变成了真正的将才

部设定也依旧被很多玩家认为是最棒的。除了面部设定的巨大进步外，貂蝉的武器也换成了九节鞭，这一武器一直到《真·三国无双6》中都为女性角色专用武器，跑动起来的姿态也带着女性特有的婀娜身姿。不过，铃木师傅你又立功了，你成功地将这武器在《真·三国无双7》中变成了通用武器，于是男人娘炮，女人汉纸，情何以堪啊……铃木师傅，咱们还能不能好好地一起玩耍了啊！

话说回来，除了角色设定本身的惊艳外，在剧情和人物性格的塑造方面，《真·三国无双5》的貂蝉可以说是历代最"狠毒"的貂蝉。充分利用自己女性柔弱的一面，为了实现王允的匡扶汉室的遗愿，将董卓、吕布甚至当年还是大众脸的陈宫玩弄于股掌之间，并最终借助吕布的武勇实现了自己的目的，实在是彻底颠覆了很多人对貂蝉的印象。

从《真·三国无双5》开始，貂蝉总算拥有比较固定化而且具象化的身份——就是舞姬。不过副作用就是，舞姬的身份导致貂蝉的设定越发趋于卖肉的风俗娘，这点到了《真·三国无双7》则更为明显，以至于有玩家半玩笑半正经地说"这么下去的话，到了8代恐怕貂蝉就真的只需要穿三小块布的衣服出来了"。不过由于6、7两代作品均以国传形式展开剧情，包括貂蝉、吕布、董卓、张角等在内的属于他势力的角色一直都无法有什么机会来表现自己，直到7代"猛将传"里增加了吕布的国传，才多少算弥补了这一缺憾。


5代貂蝉在OP中的造型让不少玩家大呼惊艳，至今依旧被很多玩家认为是最棒的

日式动漫对"无双"系列的影响

在说《真·三国无双》系列的演变之前，笔者感觉有必要先谈谈日式动漫的演变发展。特别是20世纪90年代中期到21世纪初期和现在的日式动漫的演变历程，实际上与无双的演变发展也有着莫大的关系。笔者作为一个动漫爱好者，从上世纪90年代中期开始接触大量涌入国内的日本动漫，到后来接触无双游戏一路走过来，深切地感受到这两者之间本质上的改变。上世纪90年代中期不少动画都是相对着重描写剧情，以及当时不少的动画是标准的英雄之旅结构组成的。




上世纪90年代三大OTAKU神作《EVA》《少女革命》《机动战舰》都是在注重剧情的同时也注重人物描写

何谓英雄之旅？简要概括就是一个勇者从普通的世界到冒险的世界，到与贤者相遇，到遭遇挫折，到考验，到复活，到满载而归的历程。这种结构同时也是很多日式RPG最为常用的结构。而上世纪90年代中期的动画相对于人物，更注重于表现动漫设定的剧情本身。当然也有少数例外的，例如上世纪90年代三大OTAKU神作：《EVA》《少女革命》《机动战舰》。这三者不光是剧情，人物描写在当时而言也是独树一格的。在相对大量的英雄之旅的剧情描写中，此三者穿插了大量的人物描写，从剧情和人物具象描写两方面来共同表现动漫的内容，所以这三部作品即使以现在的眼光去看依旧不显得老套。

有人会好奇，为何会在《真·三国无双》系列与日式动漫的演变中提起这个？因为这个话题与近年来的《真·三国无双》游戏系列的演变有重大关系。上世纪90年代中期的动漫剧本和现在的动漫剧本最大的差异就是对人物的描写和人物感情的渲染。简单来说就是剧中人物个性化的丰富程度，现在的动漫以加入各种个性化的元素——例如被群众津津乐道的萌要素来吸引观众，以求达到偶像化的目的。被剧中人物性格吸引而成为作品的粉丝的人多不胜数。话已至此，倘若是对"无双"系列有较久接触的人，都应该猜到笔者抛出的例子意指何处——没错，"无双"

系列一开始就跟上世纪90年代中期的动画一样，只是比较单纯的英雄之旅。包括个人列传、国传在内。虽说固定角色有着固定的价值观与理念，但这点并不特别突出。或者换个更直接的说法，在《真·三国无双6》以前的无双角色各持个性 ，但并没有特别的往偶像化路线走。应该说当时的光荣公司并没有特别注重这点，因而没给角色添加太多的个性。

急剧突变的作品是《真·三国无双6》，从本作开始加入了很多性格接近日式动漫流行趋势的角色。例如，很像日本女子高中生的鲍三娘，号称无双第一美男的司马师，以及带有傲娇属性的一男一女、钟会和王元姬。这种个性化的要素，同时也对旧角色进行了一定的性格整改。就变成了剧情和角色个性两手抓两手都硬。有时候哪怕这个角色剧情不多，但个性必须鲜明，这样的设定，整体呈现的是一个偶像化趋势，以至于近些年办得红红火火的人气投票也是这一手段的回报测试。

以笔者的角度看这一系列的连锁行为，固然也是由于系列中的角色越来越多，这么多人想要玩家记住，就需要更为简洁有效的手段，那就必然要以比较鲜明的形象或者个性让玩家能够第一时间就记住。实际上，说到角色个性表现，萌属性、燃属性、腐属性、腹黑属性等其他诸多属性，只有一句话是重要的，那就是术业有专攻。不是一个锅盖能配所有锅，萌也好燃也罢腐也行腹黑也好，无论哪个，你都要戳到玩家所能认可的萌点上才算成功。而过于推举某个萌点达到走火入魔的地步没准是物极必反，最明显的例子就是鲍三娘这个角色，单独拿出来看的话，鲍三娘是有萌点的，比如她的俏皮直爽、她的无双动作像猫一样，甚至在《真·三国无双6》的OP中还穿越了一把在长坂和赵云一起救了阿斗。但坏就坏在明明给玩家如此巨大的期待前提下，剧情表现却基本为0，而且也完全没有体现出她本身的俏皮、直爽，就只剩一个单单的“猫萌”，这下合适了，给玩家的感觉是就是“靠！你耍我！”这种浓浓地被欺骗的感觉，那么被玩家直接发“负分差评滚粗卡”也是一种必然了。而且铃木师傅是个标准的喜欢数人头的存在，《真·三国无双》系列中的角色越来越多，剧情上的戏份均摊就越来越难。没有性格，又没有戏份的角色就很难赋予个性表现，那么被遗忘自然也是在所难免的事情。

所以为了玩家能记住角色，除了上面所说的赋予角色个性表现之外，光荣还一直力图从角色的招式、无双、剧情台词等方面进行调整，以增加角色的存在感，这也是一种手段。

说了这么多，咱们在再说回到《真·三国无双6》的英雄之旅。《真·三国无双6》是光荣“无双”系列中唯一一作敢于推翻传统英雄理论的。以往日式动漫中英雄之旅的终点必须是满载而归。而反观《真·三国无双6》的剧情，那真是碎了多少英雄梦，发了多少便当啊！多少英杰怀抱着远大的志向遗憾而终，即使这样他们也没能结束乱世。而乱世，在经历了多少牺牲最终才终结在晋的手里。《真·三国无双6》的英雄之旅是残缺的，也是整体的。势力部分是残缺的，而乱世终结的过程是整体的。魏吴蜀都没能做到的事，最终晋做到了，乱世终结。但是前面的英杰的奋战，也绝不是毫无意义的。《真·三国无双6》的故事整体脱离了传统“无双”系列中一直以来比较注重的角色个人英雄化的格局（尤其在以角色列传为剧情展开方式的前几代作品中，每个角色的剧情都可以看作是个人英雄化的设定），因而赚得了不少喝彩。而从《真·三国无双6》开始，光荣开始对剧本、角色塑造所进行的一系列变化，也更接近如今日式动漫的设定模式，算得上是与时俱进“接地气”的产物。而这点在《真·三国无双7》中得以更一进步的表现。可以说，光荣早期完全按照自己的想法去制作剧情、塑造角色，到今天结合现今的日式动漫因素，个性化塑造角色，逐渐发展出了属于自家的“无双文化”。



《真·三国无双6》中很像日本女子高中生的鲍三娘

笑看无双人气榜

既然我们在前面说到了自从《真·三国无双6》光荣开始接地气，更多的试图以性格鲜明化等手段来制造偶像化的角色，那么就不妨再来一起看看从《真·三国无双6》以来官方举办的投票排名。

《真·三国无双6》人气第一的是王元姬，好吧，如果很不留情地说一句，这就是死宅的胜利……但是咱也不能否认，抛开死鱼眼的倒霉设定外，这位王大小姐的确符合大多数男人的审美（择偶？）标准，同时也不会招致太多女性的反感，不过作为新参人物直接获得状元这个的确也是让很多人大感意外的存在。即便到了《真·三国无双7》中，王元姬也依旧保持在第二名，真的是死宅的胜利了么？咳咳……

夏侯惇，这位孟德家家长的人物，一直在《真·三国无双》系列中都有着不低的人气，威严刚猛，无论男女，通杀到底！所以自打有了投票之后，也一直是榜上有名的存在。

[投票期間] 7/7〜7/21(17:00)

真・三國無双6

キャラクター人気投票!

「真・三國無双6」の全プレイアブルキャラクターの中から
あなたの好きなキャラクターに投票!
抽選でコーエーテクモゲームスのソフトもプレゼント!

全世界80万本突破記念!

栄冠は誰の手に!?

最終結果発表

›カスタムテーマのダウンロードおよび設定方法はこちら

1位 王元姫

私が1位?
何かの冗談かと思った。他にいくらでもいるでしょうに……。

でも、うれしくないわけじゃないの。
そこのところ、誤解しないで……

壁紙(PC用) → 1920×1080 1024×768
カスタムテーマ → PlayStation 3 PSP

2位 夏侯惇

この結果を喜んでいいのか、よくわからんな。

それより孟徳はどうした?
なに、10位以内に入っていないだと!?
ふん、後でどう慰めたものか……。まあいい。
次は俺などではなく、孟徳に投票してくれ、頼む。

壁紙(PC用) → 1920×1080 1024×768
カスタムテーマ → PlayStation 3 PSP

3位 陸遜

私に投票してくださった皆様、ありがとうございます。
諸先輩方を抑えてのこの順位、感無量です。

まだまだ若輩者の私ですが、
この喜びを胸に、より一層精進していきます!

壁紙(PC用) → 1920×1080 1024×768
カスタムテーマ → PlayStation 3 PSP

4位 趙雲

私がこの位置にいるのは、皆様のおかげです。
ありがとうございました!

5位 曹丕

ふ……父を超えたか。
私が天を掴む日は近いようだな。

6位 司馬懿

フハハハハハ!
司馬一族の長として、当然の結果よ。

7位 張遼

この結果、武人冥利に尽きる。
幾度も高所から飛び降りた甲斐があったな。

8位 凌統

投票してくれた人、感謝です。
こういうの結構嬉しいもんなんだね。

9位 馬超

俺がこんなにも認められているとは……
今まで走り続けてきてよかった!

10位 鍾会

どうも、投票感謝しますよ。
ま、私の実力からいえば、まだまだ物足りないですけどね。

「真・三國無双7 猛将伝」発売記念

キャラクター人気投票 結果発表

「真・三國無双7」に登場する全77人の武将の中から選ばれた人気キャラクターを発表!
上位3名はコーエーテクモグループのキャラクターとコラボした特製衣装を、
「真・三國無双7 猛将伝」「真・三國無双7 with 猛将伝」の初回特典として配信します。
コラボタイトルや衣装デザインは「真・三國無双7 猛将伝」公式サイトでチェック!

1位 趙雲

殿ー!殿はいずこに!?
先ほどからこの結果をお伝えしようとお探ししているのですが……。
はっ、遅れましたが、私に投票してくださった方々に御礼申し上げます。
1位という順位におごらず、今後も精進する所存です。

2位 王元姫

こんなに愛想がない私に、投票してくれる人がたくさんいる。
なんだか、申し訳ない……。
でも、これだけは言わせて。
……ありがとう。本当は、すごくうれしいの。

3位 徐庶

ええと……こういう時、なんて言ったらいいかわからないよ。
とりあえず、投票してくれた人にはお礼を言わないと。
予想外の結果に、有頂天になりそうだ。
けど、浮ついてはいられないな。
この先も、乱世を終わらせるための知を磨いていこう。

4位 郭嘉

私に投票してくれるとは嬉しいね。
今夜はお礼をさせてもらおうかな……たっぷりと、ね。

5位 貂蝉

このような順位をいただけるとは……。
これからも私の舞で、皆様の身も心も精一杯お慰めいたします。

6位 関銀屏

私、6番目に強いってことですよね!あれ……違う?
これからもがんばりますので、よろしくお願いします!

7位 陸遜

孫呉の都督を代表してのこの順位……光栄です。
この結果に甘んじず、更なる研鑽を積み、高みを目指していきます!

8位 司馬懿

フハハハハ! これほどの票を集めるとはな。
世の中私の才を計れぬ凡愚ばかり……ではないということか。

9位 夏侯惇

これが孟徳の覇道を支えてきた結果か。
世の中には、案外俺と気が合う者も多いのかもしれんな。

10位 鍾会

私がこんな順位に甘んじる……。まったく、見る目のない人ばかりですよ。
ま、入れてくれた人には感謝しますが。

11位	姜 維	12位	司馬師	13位	夏侯覇	14位	貂 蝉
15位	星 彩	16位	馬 岱	17位	曹 操	18位	孫尚香
19位	大 喬	20位	司馬昭	21位	呂 布	22位	甘 寧
23位	甄 姫	24位	諸葛亮	25位	孫 策	26位	夏侯淵
27位	蔡文姫	28位	郭 淮	29位	周 泰	30位	練 師
31位	曹 丕	32位	周 瑜	33位	呂 蒙	34位	関 羽
35位	小 喬	36位	鄧 艾	37位	張 郃	38位	劉 備
39位	関 平	40位	鮑三娘	41位	袁 紹	42位	劉 禅
43位	諸葛誕	44位	龐 統	45位	孫 堅	46位	関 索
47位	月 英	48位	徐 晃	49位	孫 権	50位	祝 融
51位	魏 延	52位	典 韋	53位	張 飛	54位	黄 忠
55位	太史慈	56位	黄 蓋	57位	董 卓	58位	曹 仁
59位	丁 奉	60位	張 角	61位	許 褚	62位	孟 獲

《真·三国无双6》人气榜表

11位	馬 岱	12位	曹 丕	13位	王 異	14位	夏侯覇
15位	凌 統	16位	文 鴦	17位	賈 充	18位	姜 維
19位	張 遼	20位	楽 進	21位	呂 布	22位	馬 超
23位	関 興	24位	星 彩	25位	大 喬	26位	曹 操
27位	賈 詡	28位	司馬昭	29位	張春華	30位	司馬師
31位	蔡文姫	32位	孫尚香	33位	甘 寧	34位	李 典
35位	甄 姫	36位	魯 粛	37位	張 苞	38位	夏侯淵
39位	周 瑜	40位	練 師	41位	鮑三娘	42位	諸葛亮
43位	関 平	44位	孫 策	45位	呂 蒙	46位	周 泰
47位	小 喬	48位	諸葛誕	49位	張 郃	50位	劉 禅
51位	祝 融	52位	韓 当	53位	鄧 艾	54位	袁 紹
55位	劉 備	56位	関 羽	57位	月 英	58位	郭 淮
59位	龐 統	60位	左 慈	61位	魏 延	62位	龐 徳
63位	徐 晃	64位	孫 権	65位	董 卓	66位	孫 堅
67位	関 索	68位	典 韋	69位	張 角	70位	孟 獲
71位	太史慈	72位	曹 仁	73位	黄 忠	74位	張 飛
75位	丁 奉	76位	許 褚	77位	黄 蓋		

《真·三国无双7》人气榜表

在《真·三国无双6》中更是以总排名第二的身份超过万年版郎赵云子龙成功占据男性第一！即便是在剧情表现略嫌单薄的《真·三国无双7》中，夏侯惇也依旧是排名第九，曹魏第一非他莫属，不愧是能拿得住孟德的人啊！

再说赵云子龙，作为著名的历代版郎，人气投票怎可能会低？所以赵子龙同学在《真·三国无双7》的人气投票是第一，这并不意外，意外的反倒是在《真·三国无双6》中只排名第四。于是在玩家中甚至有了暗箱操作保送“死宅的胜利”王元姬打榜拿第一的揶揄说法。不过想想，就算真的有这种暗箱也不奇怪，但是我们桥溪流，哦，不，赵子龙同学如何可能就这么认输的呢？！第一还是得回到我们帅气的子龙这边的！一定的！

人畜无害脸，天然美正太，这种存在一定是很多女性玩家会流口水的。那个，我说的就是你，陆逊陆伯言，不要在那边继续装无辜了！江东的小都督同学，你还打算继续嫩多久呢？你可知道你嫩得让你的儿子陆抗转正都成了一大难题了！事实上，陆逊这模样的确积累了足够多的粉丝，笔者身边甚至有几个女性玩家因为陆逊捎带成了东吴粉，甚至还去认真地查了历史书。呃，从这点来说，光荣你这是在间接让玩家们去学习么？一次第三名，一次第七名，陆伯言你真乃江东第一美颜！

那个一脸嫌弃相的，还抱着双臂一脸不满表情的离子烫的家伙，不要再傲娇了！钟会钟士季，天天王婆卖瓜标榜着自己是“英才教育”典范的家伙，连续两代投票都是前10的存在，你还有什么可不满的嘛！傲娇也不是这么抖的好不好。况且你还是个著名中二患者，你就不能坦然一点面对吗？要是还这么中二+傲娇下去，小心掉粉太厉害，下作你就进不了前十了哦！

当然了，从人气投票排行榜上自然也是能看到各种泪目的存在的，比如彻底被丕大少太子爷玩到崩坏的“（痴）女王”甄姬，连前20都已经混不进去了，月英、祝融两位姐姐那过于强气的性格自然就更惨了，果然如今还是喜欢“软妹子”的太多，姐气太强是惹不起的……至于许褚、张角以及“文青”丁奉神马的，那个……咱们不谈了，可以么？这老几位，你们想要翻身，得去和铃木师傅好好谈谈今后如何发展了啊……

那些离经叛道的“无双”角色

正如前文所说的，《真·三国无双》系列的变化与日式动漫的发展有着千丝万缕的联系，那么也正是基于这点，在《真·三国无双》中，自然就有一些基于动漫因素而打造的角色，这些角色或者搞笑或者搞怪，或者和人们熟知的历史形象本身有着极大的反差，所谓离经叛道，也正是指他们给玩家的颠覆感。



在无双系列中，许褚是一个白白胖胖拥有一张天然无害脸的样子

●许褚

作为《真·三国无双》很早就加入的角色，许褚可以说与人们传统中所知的在潼关裸衣大战马超的“虎痴”有着很大的反差。一般提到“虎痴”许褚，人们第一反应应该是孔武有力的虬髯大汉，力大无比，对曹老板尽心尽职，在典韦死后担任曹老板的警卫队长，数次救老板于危难之中，潼关前裸衣大战马超更是《三国演义》中著名的一场单挑，绝对是曹魏集团中优秀的保镖+打手的形象。但在《真·三国无双》系列中，许褚却是一个白白胖胖拥有一张天然无害脸的样子，“虎痴”变成了“痴呆”，实在让人大跌眼镜。更何况这个大白胖子天天念叨的除了曹老板以

外，就是“肚子饿了”，就连战场上打败他后的台词都是“肚子饿了，不和你打了”，活脱脱一超级吃货没得救，甚至在《真·三国无双5》的插画中，许褚也被画成了和熊猫一起啃竹子的样子，我说“虎痴”，你这是有多饿啊！

虽然许褚的形象比较颠覆，却也是比较早就被赋予了个性存在的角色，抛开“痴呆感”的负分因素，对曹操的忠心尽职一直就表现得很好，在《真·三国无双4》中，数次与左慈对战，“凡是敢妨碍曹操大人的，我许褚一定要亲手阻止！”——愤怒与坚定的口气不得不让人感慨许褚的忠心。而到了《真·三国无双6》中，许褚与典韦之间的友谊也刻画得比较出色，宛城一战，典韦最终念叨着“对不起啊许褚，无法和你一起种田了”战死，让人唏嘘不已，同时也让许褚的形象更加鲜明。

●张郃

历史上让诸葛亮北伐最为头疼的人，不是司马懿，而是张郃张隽乂。张郃自曹操夺取汉中后就一直在西线战区负责对蜀汉的防卫，甚至定军山一战刘备听闻斩杀夏侯渊后说：“要杀就杀张郃，杀夏侯渊有什么用！”陈寿对张郃的评价则是“郃识变量，善处营陈，料战势地形，无不如计，自诸葛亮皆惮之”。看看！自刘备诸葛亮起，蜀军无不忌惮，这是何等的威武霸气！

可是就这么一位英勇霸气有勇有谋的良将，在《真·三国无双》系列中却是以一副伪娘姿态出现，着实是尼亚加拉瀑布汗啊！当然了，这“张姐姐”的称号，就成为《真·三国无双》系列里张郃的代名词了。《真·三国无双》系列中的“张姐姐”追求的是美学，“华丽地战斗吧！”是她，哦，不对，他的出阵名言，官渡转投曹老板，也是这位“张姐姐”认为“高富帅”袁本初的作战没有美感，于是立刻转投战争美学的缔造者——曹老板那边去了，这理由，也真够把人雷得外焦里嫩的。不过这种强烈的反差，乃至性别都基本要反转的反差，反而成了一种“萌点”戳中了不少玩家。加上自《真·三国无双4》开始张姐姐和萌渊一同搭戏，妩媚地追求美学的张郃，与粗犷的“本大爷”口癖的夏侯渊，无论形象上还是言语上都成为强烈反差，加上历史上二人曾同守定军山的背景，这种对立形成了一种搞笑的统一，使得二人成为了“大魏耍宝组”，同时也使得本来残酷的战争，带有那么一点幽默感，并且冲刷掉了一点战争的伤感。

当然了，到了如今的系列作品中，基本要把“张姐姐”真的当姐姐了。比如《真·三国无双6》的编年史模式的百花缭乱战中就担任揭幕者，我说张姐姐，您这是真的不打算回头了么？好吧，最后，祝福你，祝你在姐姐的道路上，一路顺风……

●贾诩

贾诩，字文和，武威姑臧（今甘肃武威）人。在《真



贾诩，自从他一出现就雷翻了无数人，怎么看都是一副中东打扮



张郃作为一位英勇霸气有勇有谋的良将，在无双系列中却是以一副伪娘姿态出现

·三国无双6》中才成为可操作角色，可谓是千呼万唤始出来。不过从一出现就雷翻了无数人，怎么看都是一副中东打扮，虽然武威古属凉州，通西域，但也用不着直接来这么一套衣服吧！于是，“买买提贾”“阿拉伯人”等直接从形象上就诞生的称号就跟着这位被陈寿评价为可以和张良、陈平相比的贾文和了。历史上对贾诩的评价褒贬都有，为自保而帮着李傕、郭汜反攻长安而让天下大乱乃是一大罪状，但是算无遗策有王佐之风也是不争的事实。

《真·三国无双》系列中的贾诩则是一个多少有些坏坏的表情，但又能时刻保持着冷静和轻松的态度，于亦正亦邪间来回游走的形象。或许也正是由于历史上对贾诩的评价褒贬全有，才会故意用这种存在着看起来有些冲突的因素来进行塑造。由于贾诩的加入，让魏势力的剧情显得更加丰富，而犯起坏来的毒辣也会留给玩家比较深刻的印象。但是这种完全和传统印象中“不搭界”的设定，甚至是放在《真·三国无双》系列本身中都显得突兀的设定，的确也是一种彻头彻尾的离经叛道。反正已经走在了离经叛道的路上，那就走的更远点也无所谓了，于是在《真·三国无双6》的DLC服装下载中，贾诩甚至有了一身怎么看都是从《刺客信条》那里直接扒下来的衣服，也就不足为奇了。

●鲁肃

鲁子敬，忠厚老实，也正因为太过忠厚，才会没事儿了就被诸葛亮拉来当垫背的，看起来呆萌呆萌的，大多数看过《三国演义》的人对鲁肃的印象往往都是这样。虽然我们也都知道鲁肃其实是个狠角色，最早建议孙权称帝的就是他，提出“榻上策”的也是他，周瑜招兵想帮助孙策时，毫不犹豫分出一粮仓粮食给周瑜的又是他，拒绝袁术的招徕甚至当着追兵的面连发三箭，箭箭洞穿盾牌吓跑追兵的，还是他，但是就这么一个厉害角色，你要说他只有忠厚呆萌，那可就真真儿错得不着边儿了！

当东吴的大都督周瑜周公瑾和三都督吕蒙吕子明都早已在《真·三国无双》系列中成了老鬼级别的时候，这位鲁肃鲁子敬，东吴的二都督，才姗姗来迟，终于在《真·三国无双7》露脸了。于是，恭喜东吴取经三人组终于凑齐了！为什么？当你有一个拿棍子的“周大圣”，还有一个拿着钉耙的“鲁二师兄”，那么三师弟吕子明，你是不是要考虑把你的虎颚让光荣换成月牙铲更好呢？你们哥儿仨一同保着你家师父，哦，主公孙权孙仲谋就快乐地去称帝吧！也正因为鲁肃的武器真的是钉耙，加上又是东吴的第二任都督，这“二师兄”的名字一下子就在无双圈里传开了，真不知道鲁肃本人要知道的话该作何感想？和英俊帅气的大都督以及没什么“保姆”资质的三都督站在一起，咱这位“二师兄”倒真是身高马大得可以，再加上楠大典厚重沉稳的声线很好地表现出了鲁肃的冷静、足智多谋和厚道，使得这位“二师兄”虽然在《真·三国无双7》的戏份不是很多，却依然受到了好评。同时让这个大多数人原本就习惯了的“鲁肃是个厚道人儿”的形象显得更加具象。不过让忠厚老实人居然真的就这样提着个九齿钉耙上阵，也真是服了铃木师傅，您到底是开了多大的脑洞才会最终决定要用这东西的啊！难道真就是做不了偶像也得做“呕像”整死你的节奏么？

●刘禅

在中国，要说一个人实在是无可救药，经常都会说“你就是一扶不起的阿斗！”要数中国历史上的昏君庸主，刘禅就算不是第一，也一定是三甲之一。虽然以今天的各种资料看，刘禅未必真的就是个弱智，他的昏庸其实有诸葛亮很大的责任，诸葛亮凡事都不放心的心理最终让这位传说小时候聪明伶俐的刘阿斗最终从来没有任何机会去实践。直到诸葛亮、蒋琬、费祎这些辅政大臣都死了，刘禅亲政之后，天天不劳心不劳力躲着享福已经成了他的习惯，这没法不成个亡国的昏君啊！所以光荣自家正统的SLG《三国志》系列，至今也无法、更不敢给刘禅“洗白”，但是到了《真·三国无双》系列，那洗的可不是一般二般的白啊！

人畜无害的天然呆萌脸，看似“暗愚”的背后是对自己才能的不确定，更是对自己器量有一种足够的自知之明。继承了老爹刘备的基业，吃喝不愁，标准的“富二代”，外加有一个虽然没有明着设定，但是谁都知道是他媳妇的张三爷家的星彩（说到星彩，喂！天台上的关平，你不要摆出一副要跳楼的姿态嘛），可以说这刘禅设定的岂止是“富二代”，简直是“高大上”了吧！洗到如此按说已经是足够“白”了吧？还不行！还得洗！一统天下的“人参”大赢家司马昭，对咱这位“洗白白”的刘禅刘公嗣兵临城下立刻投降的表现做出了“知道自己的器量到底是什么样的人绝对不是暗愚”的评价，喂喂！你这也是


在无双中，鲁肃成了一个提着个九齿钉耙上阵的“鲁二师兄”


刘禅的设定岂止是“富二代”，简直是“高大上”了

“人参”赢家好不好！还想怎么洗啊！刘公嗣你难道忘记了在成都城外一心一意努力复兴蜀国的姜维姜伯约了么？你难道忘记了你对嫩姜都做了神马了？！我说铃木师傅，您家是什么牌子的洗衣粉，这洗白的能力就是把奥妙汰渍碧浪丢在一起也是洗不出这样的效果吧！

哦，对了，司马昭先生，有个问题再问一下，为什么刘禅先生和您的母亲张春华女士的容貌那么相像呢？刘禅先生和您真的不是兄弟关系吗？

●贾充

作为在《真·三国无双7》中才登场的贾充，非要说这个人的历史的话，那不是主流的灰色调，而是纯黑的。所以其实“无双”里这个人的配色完全没错，虽然意义上不太一样，但有句话说“结果最重要”不是吗？要说有多黑的话，来，咱们坐下来可以一起谈谈曹髦，也可以继续谈谈贾南风是个多“好”的女儿。当然，有兴趣的人大可继续去问问度娘贾充贾公闾大人还有什么“光辉事迹”，如果可以谈你还会觉得这角色不黑吗？

实际上，在《真·三国无双》世界里的贾充也不白，黑啊，非常的黑。但是，贾充的内心却跟笔者想像的相差甚远，甚至可以称之为单纯。如何单纯？一句话，单纯的脑残粉。用贾充流的话说出来就是“我蜜司马子上是天荒地老，为了他我可以杀掉任何人”。只要是为了司马昭，为了他过得好即使双手沾满鲜血也在所不惜。一切的罪过就由我来背，甚至无所谓当事人的眼光。这样稻草人一般的洗白态度我当初猜不到你的脑洞啊编剧，我当初还觉得以贾充这腹黑的长相说不定“无双”还自带推销自家女儿，但没想到居然是这样的一个形象。一个男人对另一个男人的爱有多深才能做出这样的事啊，可惜编剧没准备详细交代一下，就给了贾充这么一个漆黑却又单纯的目的，外加砍掉一切阻碍的利刃。感谢光荣，又让我们领略了一种新的洗白姿势。


贾充的形象又让我们领略了一种新的洗白姿势

戏谈“无双”中基情四射的CP

CP这个概念其实可以说是这些年才真正流行起来，放眼ACG圈子，不难看到各种各样的CP，而随着《真·三国无双》系列产品的不断增加，以及受到日式动漫的逐渐影响，CP开始在《真·三国无双》的世界里也越来越多了。既然形成了一种独特的游戏文化现象，下面我们也不妨看看爱好此道的妹子是怎样来讲述“无双”系列的CP的。如果对这个话题有不适感，请绕道而行，直接跳到后面“‘无双文化’的成因及展望”部分噢！

●丕云

CP这个概念在《真·三国无双》系列的早期作品中其实还是很朴实的，除了传统意义上的夫妻档，还真没有什么太值得去配对的。但是到了《真·三国无双4》，就开始急剧增长了。要说主要原因，还是《真·三国无双4》的片头就某种程度而言太“引人入胜”了，就这点笔者试过将这片头给过无数腐女朋友看，评点诸如海枯石烂、天荒地老的词层出不穷，甚至有不少看完后对游戏产生了向往。不过一旦出现这种情况，笔者一般都会实话实说，除了片头，曹丕和赵云在正片里没有一点交集，但就这么一个片头就足以让无数人神往了。再说玩过《真·三国无双4》的人一定会知道，其实OP实在是在挂羊头卖狗肉，作为魏国第一高富帅的曹丕并不是没有CP。从剧情的腐向来说，《真·三国无双4》还是很隐约表示出他的CP是司马懿。就曹丕《真·三国无双4》的剧情而言，故事最后对司马懿的叮嘱格外霸气外露，大有把狐狸一样的基友和江山一并攥在手中把玩感觉。这种感觉在当时表现得还是相当的隐晦，但到了《真·三国无双SP》的曹丕传中，就可谓登峰造极了。对造反的司马懿不杀而是让他继续跟着自己，丕大少，您倒是真的超有自信耶……只可惜司马懿在《真·三国无双5》的个人列传剧情中和曹丕的交集略有些残念感，互动上较为片面但依旧让人印象深刻。

其实就《真·三国无双4》出品的2005年，当时对于腐的观念尚未算是特别开放。作为那个年代走过来的人可以说当年气氛还是相当的隐晦，远不如现在的张扬。以这个背景为前提，在当年能做出丕云这种一击入魂的片头，再以现在这年代的世界观去欣赏依旧觉得狂拽酷霸屌的能抓人，确实很厉害。如果说丕司马之毒在于历史上的交集与互动，那丕云的萌点则是永远停留在OP海枯石烂的瞬间了。只有这个瞬间是最美的，最让能让人补完的。说白了《真·三国无双》系列的CP就是帝王将相不得不说的故事，就丕云的CP观而言取的是王和将，只可惜这王和将是在敌国，还是不共戴天的魏蜀。然后正剧到目前为止这两人的互动无限等于0，燃OP的结果也是可以派生出无数的罗曼史。顺带说到个别国CP的问题，在《真·三国无双》系列貌似并没有特别开通这个业务。所以可以数得上的别势力CP少之又少。然

后又在这个前提下，2005年能做出这种跟别势力CP一样的片头简直让人吃惊。或者说，编导一开始就是打着新人PK版郎的算盘，但这间接导致的效果却完全没有想，以至于欺骗了无数少女进坑却又在正片不负责任的弃之不顾。所以，要说起丕云的话，大概是《真·三国无双》系列最蛮不讲理，最虚幻，却又最有罗曼蒂克背景的CP。要粉上很容易，深厨不弃太受打击。

●丕司马

从《真·三国无双4》开始如影随形，即使到了《真·三国无双7》司马懿有了老婆孩子依然不能褪色的CP。说到这CP可谈史实，也可谈“无双”本身，可谓千丝万缕的关系。首先曹丕和司马懿在史实亦师亦臣，明明有着猜忌却不能互相舍弃对方，这就是一种特殊的羁绊，在这种不能舍弃谁的特殊羁绊作用下的感情谁说得准呢？在这个背景下就可以产生无数种情愫了。

好吧，再来说说“无双”，这也是个业内典范，“暗荣”**（注3）**文艺流基情的见证。《真·三国无双4》那充满暗示的结局只是预演，真正的正场在《真·三国无双5》。试想曹丕是怎么样的一个男人，魏王世子，睥睨天下，掌控着魏的一切。司马懿在《真·三国无双4》和《真·三国无双5》都相当于他背上的逆鳞。有多少逆鳞在尚未结果的时候就被除去，不说别的，就看看他爹曹操的手段。如果就历史来说，他们这种羁绊多少利益关系实在是扯不到“无双”里去。在“无双”里，这种羁绊就是一种纯粹的羁绊。可以说是掌之纵之，任之放之的大器。光荣对这一对的理解一直离不开在《真·三国无双4》里就安排好的那句“现在天下太平好，我死了，就随你吧”。以至于往后一直都带着这种感觉来在曹丕死后的司马懿身上做文章。最典型的例子就是《真·三国无双NEXT》的CG，司马懿的回忆中曹丕与他擦肩而过，将一切交付于他，如梦似幻却又对应最初的丕司马。

撇去历史不谈，游戏中司马懿张狂，曹丕霸道自负。司马懿对外再如何张狂，对着曹丕依旧只能毕恭毕敬。以至于野心被识破，也依旧只能被人攥在手里乖乖的。从游戏里看能让司马懿如此服帖的，曹丕是第一个，张春华还是后到的那一个。然后《真·三国无双5》的结局不杀司马懿让其继续跟着自己大有一种回老家生孩子的节奏，以至于笔者当初第一眼把司马师认成曹丕也无话可说了。最后笔者想吐槽个，这两人史实年龄差8，但在《真·三国无双4》的官方黑历史本年龄设定中，司马懿的年龄设定是24，曹丕是26。如何？是否有种三观尽毁的错觉？没有的话搭上司马师、司马昭一起联想，那一定会有。

注3：“暗荣”是很多玩家对于光荣公司的一种揶揄性别称。

●甘凌

杀父仇人CP，脑洞开的甚神奇，却意外好球的一对。能扯这一对，首先也抛开历史，无双中难得的冤家型CP。从凌统出现开始，这两人接近“公不离婆，孟不离焦”的出现在玩家视线里，简要概括其实就是，从不爽，到互相比拼，到互相尊重的好敌手，最终结果=基友的一种过程。但就算互相尊重却依旧还是不爽的，大事小事一律比个痛快才是这CP的萌点。同样就2005年并不开放的世界观出来的CP，即使现在看也非常时髦，不会有一点的落伍感。一直在拌嘴，一直在比拼，然后就这么上战场，就这么来的羁绊。《真·三国无双5》开始被急剧吐槽的吕蒙简直要被这对烦的不可开交了，在这里要再问一次：吕蒙吕子明，你还好吗？要说甘凌这对的走势一直较为微妙。一直是冤家，一直很欢乐，不过在《真·三国无双5SP》的凌统传让人大跌眼镜了一把，《真·三国无双5SP》的凌统传即使放到现在也觉得略微不能理解。为什么编剧会想到一定要弄死“锦帆贼”呢？在这历史很伤感，游戏很欢乐的冤家CP上加那么一笔悲剧色彩，难道就是为了最后那抱一抱的剧情？这便当来得太突然，笔者接受不了啊！然后再看从《真·三国无双6》到《真·三国无双7》的趋势，合肥主场演出，濡须口副场演出，这一对倒是日趋蠢化+稳定化，基本上已经进入一种固定模式了。只是笔者看到不得不时刻带着这对“东吴问题儿童组”“哦桑”吕蒙，总算知道为何他年龄设定明明很年轻却看起来很沧桑了，都是一群熊部下害的啊……

●惇曹惇

这对要说的话基本可以溯源到最早的“无双”中，随着剧情丰富，这对的互动也越来越丰富，想像空间也越



甘凌是“无双”中难得的冤家型CP



夏侯惇看曹操的眼光更像是一种信仰

来越大。不说想像的话，“无双”里，曹操身边要有夏侯是常识吧！比起甘凌那对来说，这才是更久远的公不离婆孟不离焦的典范。虽然说无双是不太会说曹老板的发家史的，不过在《真·三国无双7》透露的冰山一角来说，从曹老板公司没做大的时候夏侯惇就跟着他了。没错，说的就是刺杀董卓时，曹操还是很不显眼的那么一小个。就时间线而言，那时候曹操可是还远不能算是是老板级别的。《真·三国无双7》对笔者而言最满意的是曹操和夏侯一族的羁绊描写其实额为深刻。不过夏侯兄弟看待曹操可不是眼光统一的。夏侯渊看曹操就是比较普通的主公，君臣之间的信赖关系。而夏侯惇看曹操的眼光则更像是一种信仰，这种信仰基本伴随着“无双”的成长日益递增，绝不会有褪色的一天吧。说得贴切点的口语形容夏侯惇嘛，就是除了孟德以外的君主都是渣渣，凡是敢妨碍孟德的一概要排除。其实这种专一的对某一个特定对象的信仰而站在战场上，跟晋的某一个人会很像。但是这种单纯的信仰实际上是刀，敏锐而且锋利。

说到这里不得不提一下曹老板心心念念的关二爷和夏侯惇对关二爷的态度，公式上说肯定就是妨碍孟德前进的人必须排除，但从东尼对二爷诸多不爽和恨之入骨的举动而言，在笔者看来是接近于对待情敌的态度，说直接点就是正室之于小三。虽然这个小三好像并不搭理频频示好（示爱？）的曹老板，但本着情人眼里出西施的态度，错的必须是小三身份的关二爷。于是樊城之战屡试不爽，频频上演历代东尼vs二爷的超级大戏！因为“惇→曹”部分远大于“曹→惇”部分，以至于笔者不自觉就说了那么多。至于曹老板对惇哥的态度，虽说跟老板信赖部下的态度相同，但程度不一样。对其他部下是普通信赖，对惇哥是亲密信赖的感觉，从《真·三国无双6》开始增加的小事件对话可见一斑。一句话！别小看糠糙起家CP的特殊羁绊了！你以为“孟德家的家长”是白叫的么！

●曹郭

作为从《真·三国无双6》开始起家的CP，这对相当隐晦，其实更多的羁绊来自历史层面，比如曹老板那句著名的“若奉孝在必不使孤如此”和游戏剧情以外的一些零碎剧情，例如对话和角色本身塑造。因为《真·三国无双》系列中，郭嘉花花公子的形象在外太好骗人了，以至于他的真心反而没外表那么直白。实际上你若深入去了解一些郭嘉有关的对话，就会发现他对曹老板的鞠躬尽瘁死而后已，可谓“化作灰烬也要成为你前进道路上的基石”这般的感情。这就是那传说中“忠诚的羁绊”啊，这当中又饱含了多少的信赖，只有极端信赖一个人才能有的行为，这点在《真·三国无双7》的魏国国传郭嘉的剧情有着一定的铺垫。相比之下曹老板因为所处的领导者地位，表现不是相当明显。但《真·三国无双7》白狼山之战中郭嘉死后，曹老板那句看不到正面的“再见了，郭嘉”却是让人难以忘怀，千言万语尽在不言中，不是无情连头也不回，而是不能回头吧。其中饱含的复杂只能观众自行猜测了。不过，就魏传来说，表现曹老板手下员工们对Boss的信赖，完全不需过多的海誓山盟与承诺。所以就曹郭而言，过于标榜大志也根本不需要。在言语传达之前他们已经看清了彼此的器量，以此为根据产生的一种比君臣关系更多特殊的信赖，同时这种信赖也是曹郭的萌点所在。

●策瑜

又是一对值得大书特书的接近国民级的CP，结合历史食用风味更佳。历史上这两人的哥们关系之暧昧，相貌之拔群，才艺之出众简直堪称当时的江东双璧。试问这样的关系如何教人不大书特书呢？这对CP在《真·三国无双》中的安定性不亚于惇曹惇。哪怕是双方都带着个Loli系的老婆，但策瑜依旧如火如荼的被传播着，这到底是为啥呢？历史背景是要素之一，其次咱们来数数无双系列的萌点。最具有标志性的应属《真·三国无双5》周瑜传的结局，那浓厚的竹马竹马，浓情似水一般的私奔结局，当属历代周瑜结局中最经典的吧。笔者犹记得当初被《真·三国无双5》系统折磨得半死打出这个结局时候的感动，以至于因为《真·三国无双5》而被坑进“3公主”的次世代也无怨无悔了。而《真·三国无双5》这个大团圆结局简直就像在弥补《真·三国无双4》的遗憾一般的存在啊！

《真·三国无双4》结局也是让笔者印象深刻的一代，说到这个不得不提光荣在表现基友系列特别喜欢的一个手法，背后灵和你我同在的错觉，在《战国无双》系列和《真·三国无双》系列都有广泛体现，可谓屡试不爽。《真·三国无双4》中赤壁结束后的周郎看斜阳，有若无的回首一看简直千言万语尽在其中。而这种情愫在《真·三国无双6》


郭嘉对曹操就是那传说中“忠诚的羁绊”啊


历史上策瑜关系之暧昧，相貌之拔群，才艺之出众堪称当时的江东双璧

有着明确的表现，孙策死后，周瑜南郡战斗中一句“孙策假如有你在我身边的话……”，笔者不知道这是刻意的还是无意，如果是无意的话只能证明编剧果然是天然腐，如果是故意的话也未免太恰到好处了。没错，光荣一直很含蓄的表达着自己推这对的决心和思路。这种思路多数集中在周瑜身上，孙策不用死的场合两人你追我我追你称兄道弟，孙策要领便当的场合周瑜就活脱脱的一个未亡人啊！什么是最苦？那就是你比我先走了那么多年，而我活着是要为你守着家业。策瑜的萌与虐回首一看莫过于此。

●昭师

《真·三国无双6》代开始崛起的新贵，双方美型设定外加兄弟的特别羁绊出来不久就博取了一堆关注。互动方式较为暧昧，严格来说这对在互动形式方面不似上面那堆君臣，也不是好哥们，而是长辈与后辈。在这层关系上的是亲情，是日夜相处。这么说吧，司马昭一直看着司马师的背影长大。这种眼光中可以包含了憧憬、亲情、爱。这种感情可以很复杂，也可以很简单。考虑到司马昭的设定就很复杂了。“无双”中的司马昭闲散不想做事，一直跟在父亲和哥哥身后，直到他们都离去的时候他才感受到压力，真正的站起来。根据这样的设定，他看他哥哥的眼光除了崇拜和亲情就不能有别的么，何况他哥哥还被塑造得这般完美。再说回司马师，他对司马昭的态度实际也可见一斑，既有宠溺的部分也有严酷的部分。那是一种完美的家长态度，可以说，“无双”里的司马师是个光环甚重的角色。以至于《真·三国无双7》的IF要用他的不死来开启也毫不奇怪了。但就是这种可进可退的态度，弟弟对他的崇拜才能产生火花吧。那可以是一种游走在亲情、仰慕、爱慕之间的感情。顺带一提，这完美的哥哥的形象背后是个“包子控”，而这闲散的弟弟曾干过偷包子的事，这梗我看也要跟着这两兄弟一直走啊走啊走了……

●苞兴

这对完全属于《真·三国无双7》官方力推的存在。一样是“公不离婆秤不离砣”的“竹马竹马”CP，放心吧，没错，没有青梅……这对最大的优点大概就是稳定性。无论是CG还是剧情还是战场相遇，一来就来一对。这对身上可见的是光荣与时俱进的思想，但其实这对优点是稳定，缺点也是稳定。试想会说出这场仗结束我们就回老家结拜的梗的，不管你IF不IF，最后死不死都是板上钉钉了。关系如此的甜和稳定确实能迷倒不少受众。但有句话说的好，叫官方逼死同人，这对基本就这尺度了，该给的糖官方都给了，该苦的官方也给了，发挥空间其实并不算很大。不过，二人的颜水平都非常高，美少年×2的CP谁不喜欢呢？看着爱照顾人的张苞照顾天然呆的关兴实在有趣。另外考虑到两人父亲之间的关系和义兄弟关系，从小一起长大的竹马竹马也是萌点的一种，再加上关家的其他孩子们一并上那是妥妥儿甜蜜蜜的温情戏码。喂喂，官方光环这么强烈，真的……没问题？

●昭充昭

这对是以《真·三国无双7》为发源地的新贵。对于这对笔者只能说句：啧啧，司马昭不愧是“人参淫家”设定，什么好东西都在他手里。贾充对照历史的话其实算不上什么好东西，但是在游戏里只能说是司马昭手上一宝



苞兴二人从小一起长大的竹马竹马也是萌点的一种



司马昭和贾充的关系就像看起来很完整实际上已经布满裂痕的琉璃杯

了。然后这对的主打就是虐恋情深的光影交错，火力主要集中在贾充的身上，描述方式也主要集中在对话和贾充的身上。为什么这么说呢，假如你有关注过阵地对话，会发现什么叫情到浓时渐转薄，假如你有关注过剧情，你会知道什么叫你是我的唯一。这对的关系简要概述就是，司马昭是贾充的天，是贾充的光，为了这样的信仰，贾充可以成为司马昭的利刃，可以成为司马昭的影，替他完成一切他不得不做却难以下手的事。这么说或者是很琼瑶很虚幻，你甚至无法了解贾充为何会对司马昭有着那么深的信仰。但实际上就是为了这种信仰，一心一意的为了这种信仰即使是被心中一直认定的光所疏远也在所不惜。那么结果，司马昭和贾充这号称刎颈之交的CP疏远了么？

从结局来看，光影交错，虐感扑面而来，贾充隐入黑暗而司马昭到了光明的地方。暗喻相信不用我明说，这两人确实疏远了。但是在《猛将传》章节中补完的剧情来看，即使他们疏远了，却依旧离不开彼此。贾充对司马昭的感情一目了然，反之司马昭对贾充的疏远是因为愫然还是不忍还是其他特殊的原因游戏里并无说明。到了最后，两人的关系变得非常的微妙，就像看起来很完整实际上已经布满裂痕的琉璃杯。其实在这层关系上，背负和奉献这两个关键点都集中在贾充身上了，笔者不得不说一句的是，倘若以司马昭《真·三国无双6》的性格设定放在《真·三国无双7》中和贾充一起，说不定结局不会那么坏。

“无双文化”的成因及展望

看了这么多，读者们想必多少也可以了解一点“无双”系列在割草以外的一些乐趣了吧？或者说，多少可以了解一点点“无双文化”了。毕竟所谓的“割草”，也只是其中一个方面。虽然笔者很反感铃木师傅这种一味只会增加同屏人数和伤害系数的做法，更反感通过万恶的“刷刷刷”来强行捆绑玩家进行游戏的恶劣行径，但这些并不妨碍我们去以另外的角度看这个已经有着10年以上历史的系列游戏。

《真·三国无双》系列游戏之所以在10多年后能在ACG圈形成一个独特的带着自己鲜明特色的文化圈子，一方面光荣必须要大力感谢自家在这10多年里培养出来无数的“脑残粉”，“你敢出我就敢买，你敢出10份我就敢买第11份”这种气魄还真不是其他随便哪个游戏就能让自己的饭们做得出来的。而另一方面，我们也应该看到光荣在对待系列游戏的持续性发售是有着足够理智乃至冷静的头脑的，其商业运作的手段不可谓不高明。从早期的按照自己的想法去制作剧情、塑造角色，到今天的结合现今的日式动漫因素制作剧情，个性化塑造角色，光荣公司对于游戏的理解和发掘深度，也的确显示了它是一个成熟的公司，努力抓住时下流行的元素，进而将这些元素融会贯通，在自己的作品中包含这些流行的元素，让更多的玩家接受自己的产品，乃至将这些玩家发展成自家产品的“脑残粉”，毕竟玩家是存在流动性的群体，想要留住玩家，除了游戏本身要有足够抓住玩家眼球的因素，要有足够优秀的表现力等自身过硬的条件之外，游戏本身能否给玩家更多的讨论、交流，乃至随意YY的空间，也是相当重要的一个软件需求了。而《真·三国无双》系列通过了10年以上的历史，恰恰积累了足够多的软件空间给玩家们，无论是PIXIV上的各类层出不穷的同人画，还是各类同人文章、同人本（比如著名的桃屋猫，嘛嘛，这个就不多说了），都可以反映出玩家对于该系列的认知和喜爱程度。

就在笔者写这篇文章的时候，光荣公司也已经公布了《真·三国无双7：帝国》相关的开发进度和信息，并公布了将要加入的新人荀彧。而就在公布的当天，在PIXIV等站点，就有玩家已经放出了荀彧的同人图，这种速度和热情，也足以证明，由《真·三国无双》系列所开创的“无双文化”，已经是一个无法忽视的存在。而不少国内的手游、页游乃至桌游，也经常大量使用《真·三国无双》系列



全部武将都存在好感度，好感度越高才能有更好的支援效果，尤其是无双武将。虽然一次可以带3个武将出战，但一来需要玩家提高人物统率力，另一方面就算一关30秒，每个武将也要出战至少9次才可以好感最大。所以这种万恶的刷刷刷的确也引来很多玩家的不满，尤其在《真·三国无双7》的PS3版，这更牵扯到一个奖杯，实在是令人发指的行为

的素材或者以《真·三国无双》系列的设定为基础进行修改和再开发，也不得不承认这个由日本光荣公司无意间打造出来的“无双文化”所具有的深刻影响力了。

当然，这并不是说光荣公司的《真·三国无双》系列就是高枕无忧，就可以“千秋万代，一统江湖”了。因为就冲铃木亮浩师傅这动辄就捆你……不对，是坑你100多钟头，叫你当个“死刷子”这一点，就足够可以给他寄几车皮菜刀了，更何况如今的《真·三国无双》系列陷入一味只知道增加可用角色而忽略游戏平衡性的僵局之中。增加玩家可以选用的角色固然是好事，但是玩家本身就是众口难调的，你说要华雄，那边说要颜良，你说要文丑，那边说你不给上将潘凤做出来就是图样图森破！那好，一股脑都上来！可是剧情怎么做？人物怎么塑造？前面我们已经谈过了，光荣公司已经在努力结合各种因素个性化塑造角色，但依旧有不少角色无法表现甚至被遗忘。比如花关索+鲍三娘这在《真·三国无双6》中才加入的两口子，6、7两代作品中均无什么个性，而且包括庞统、魏延、张角、孟获、太史慈、张辽在内的很多老角色的塑造、表现也都不够理想。个性化的塑造虽然是一个方式，但它不是万能的方式，即便是万能的方式，你要无法戳中玩家的需求，无法戳中玩家需要的萌点，也是白搭。所以笔者在这里很担心的一点是，如果还不尽快摆脱一味增加可使用角色的僵局，即便是个性化塑造角色的方式，也很快就会走到头，到时候游戏本身不够硬（其实笔者一直认为《真·三国无双》系列本身就不是一个条件过硬的ACT游戏），角色塑造再都一塌糊涂，迟早会把好不容易才建立起来的“无双文化”毁掉，如果真的那样，真就是悔之晚矣！

《真·三国无双》系列所取得的成功，自然就会引起别的厂商的注意和模仿。其中模仿最好的是CAPCOM公司制作的《战国BASARA》系列。本就是擅长制作ACT类游戏的CAPCOM公司以日本战国时代为背景所制作的《战国BASARA》如今也已有9年的历史，并且也形成了自己的“BASARA文化”，可以说很好地借鉴了光荣公司的《真·三国无双》系列的模式，并且CAPCOM公司在周边产品的制作、玩家活动等方面也有着自己的特色，更好地发展了自己的“BASARA文化”。不过光荣公司除了《真·三国无双》系列之外，还有包括《战国无双》系列、《无双大蛇》系列、《高达无双》系列、《北斗无双》系列、《海贼无双》系列、《特洛伊无双》以及最近新推出的《塞尔达无双》在内的其他多个“无双”系列或单独产品。其中《战国无双》系列也是有着10年历史的经典系列，而《无双大蛇》迄今为止也有了7年历史。这两个系列产品和《真·三国无双》系列共同构成了今天的“无双文化”。有的时候，玩家们会进行着各种穿越大乱斗般的讨论，时不时揶揄下各个系列的角色，也是“无双文化”在不断发展、延伸的表现。就如同本文开始所说的，光荣在无意之间打开了一个新的游戏方式，同时也为自己在ACG圈中打开了一片新的天地，一片属于光荣自己的“无双文化”。


光荣公司已经公布了《真·三国无双7：帝国》的开发进度和信息


模仿“无双”最好的是CAPCOM公司制作的《战国BASARA》系列


《战国无双》系列也是有着10年历史的经典系列

REVIEW



评论
看门狗
战锤40K：杀戮小队
血腥大地

P125

看门狗

游戏出来以后网上有个说法，称《看门狗》映射了美国的棱镜门事件，然而马上就有人反驳，说在棱镜门曝光之前育碧就已经在写《看门狗》的策划案了，所以这个观点不成立。不过我们倒是可以尝试着把两个事物联系在一起。

■浙江 木然

技术即权力

在某些教材中，对不遵守网络规则的人有三种定义：入侵者、窃密者、以及破坏者。正巧，《看门狗》中的主角艾登三项全占了，也难怪他是主角。在《看门狗》的世界里，城市互联网络ctOS取代了传统的三网融合，甚至在它的基础上发展为整个社会正常运作的命脉。



■ 连警察也拿掌握了整个城市基础设施的主角毫无办法

看门狗
Watch Dogs
类型
动作
制作
Ubisoft Montreal
发行
Ubisoft
发售日
2014.5.27

这就意味着谁掌控了ctOS，谁就掌握了这个城市。在这里，黑客被描述为神出鬼没、无所不能的操盘手、幕后人，也难怪打通游戏后，我对那句流传甚久的话有了更深的了解——

技术宅拯救（毁灭）世界，所言不虚。

培根也有句名言，“知识就是力量”，作为一个富有野心的政治家，他当时对于“power”的寓意可能更偏向于实质化的“权力”而非精神上的“动力”。

而“技术”，是知识在应用层面的变迁，也是整个《看门狗》游戏模式的核心，对于黑客技术的自如运用，成就了艾登在芝加哥来去自如、独扫千军的传奇故事，而这个故事也反映了“技术即权力”的价值观。

今天，咱不谈“缩水狗”有多坑爹，也不谈“沙盒性完爆GTA5”被如何打脸，只针对游戏中的黑客世界做一个简单的解析与发散，看看这条“看门狗”给我们带来了怎样的启发。

低调的“超能力”

漫画中的超级英雄获得超能力一般有两种方式：高富帅靠科技、屌丝靠变异。前者的代表有蝙蝠侠、钢铁侠、绿箭等，而后者则是闪电侠、蜘蛛侠走的路子。但无一例外的，他们的能力都和着装一样都非常的酷炫，至少是引人瞩目，属于一上大街就被人指着“快老婆出来看XX”的典型，少数还要冒着被当成神经病的风险。但是作为“私法制裁者”（Vigilante），想必还是越低调越好，而把天赋点投在黑客上的艾登就具有这个优势——走在大街上，他可以穿着正常人的衣服，拿着智能手机做个不起眼的低头族，但谁也不知道他随时都可以从身上掏出各种大杀器，尤其是那只用来掩盖杀气的手机。

这只手机的厉害之处在于，它是一个集成了各种黑客功能的终端设备的微缩版，走在路上就可以轻轻

松松地窥探别人的隐私，黑掉别人银行账户里的钱，甚至引爆地下管道、各种电子设备，引发局部停电。用育碧的话说，只要是场景里任何通电的东西，都可以用手机黑掉。最爽的是，你在做这些的时候，看起来就像是一个普通人在玩手机，其他人根本没法发觉。

想象一下这样的情况：入侵安保系统解除警报，孤身闯进重重包围，达成目标后不留痕迹地抽身而去，即使调出监控录像，也是一片马赛克或干脆黑屏。这种让所有人都对你束手无策的感觉，用一个字来形容就是“酷”。正如李白《侠客行》所吟：“十步杀一人，千里不留行。事了拂衣去，深藏身与名。”由此来看，艾登也算得上是侠客，我们姑且称之为“黑客侠”。

但游戏中的“黑客侠”可不只艾登一个。所谓“一个好汉三个帮”，艾登身边也有几位能力出色性格迥异的帮手，如朋克打扮的傲娇少女克拉拉、号称黑客界传奇的萌大叔丁骨、玩世不恭的流氓太保约尔迪，当然也可以把那个亦敌亦友的前搭档戴米安算上。而他们要对抗的敌人则是隐藏在芝加哥各处的黑客与红客，其中一部分是独行侠，另外一部分则是组织化规模化程度较高的黑帮、公司机构与自由团体。

简化剧情，游戏的主要内容就是在ctOS构建的巨大情报网下进行不断的入侵与反入侵，顺藤摸瓜、抽丝剥茧，找到真正的幕后黑手，也就是那个需要为艾登外甥女的死负责的人，这其实就是一个很平凡的复仇故事。但由于黑客战给人一种“不明觉厉”的感受，让《看门狗》变得稍微与众不同了，这也正是为什么许多人看到预告片后就下意识地预定游戏，结果创造了首周销量400万的神话——就算它是个噱头，就算它是只“缩水狗”，但是做个狂霸拽酷的黑客侠？天哪，Shut up and take my money！



一个透明的世界

艾登最酷的时候是哪次？要我说，必须是前往牢房“探监”那回：先是故意被抓，混进监狱，再借由内应，通过戒备森严的安保，最终来到该“照顾”的目标面前，被问到怎么进来的时候，艾登轻描淡写的一句“这些用高科技防卫的监狱，反而让我更容易进来”，配合一身完美融入群众的囚服简直不能更帅。当然这句话使我佩服的同时也隐添了一丝不安，连监狱这种地方都能来去自如，还有什么东西可以阻止像艾登这样的人？

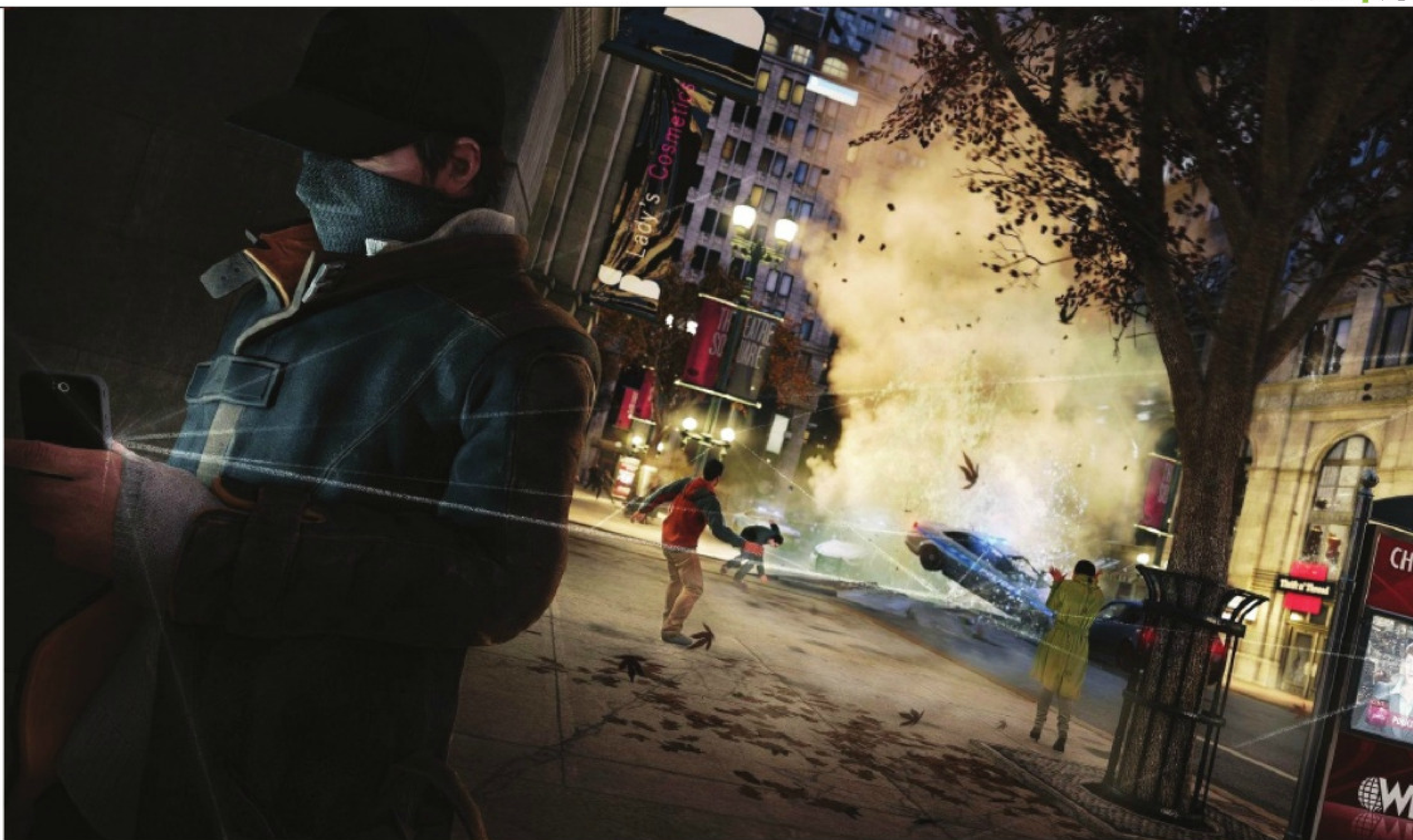
前面说过，艾登是不折不扣的网络安全杀手，像伪造身份、窃取信息、破坏系统之类的活儿信手拈来，在他眼里这个世界里根本没有隐私，每个人做过的每件事都逃不过他的法眼。为了潜入伊拉克的秘密堡垒，他可以轻而易举地挖出伊拉克的小弟“臭虫”的把柄，威胁“臭虫”为自己服务，最后还把群龙无首的帮派丢给了这个一无是处的废物。

游戏出来以后网上有个说法，称《看门狗》映射了美国的棱镜门事件，然而马上就有人反驳，说在棱镜门曝光之前育碧就已经在写《看门狗》的策划案了，所以这个观点不成立。不过我们倒是可以尝试着把两个事物联系在一起。《看门狗》对于个人隐私的窥探是基于ctOS网络的普及与发达程度，而ctOS则是布鲁姆这个公司承包的政府工程，这种官商联营的情况在游戏或者现实里都不少见。像谷歌、微软、苹果这些大公司，虽然属于私营，但了解美国政治的人都很清楚，这些公司都花费了大量的人力物力在政治游说上，和政府的关系可以说是非常紧密。在“棱镜门”事件当中，它们也被认为是美国政府不可或缺的帮手。正如游戏中布鲁姆一再调用武装力量甚至国家机器对艾登进行堵截一样，说它和政府没默契，谁信呢？

也就是说，政府在窥探公民隐私，布鲁姆在配合政府窥探公民隐私，像艾登这样的黑客也在窥探公民隐私，认为自己的秘密还算安全的恐怕只剩那些被蒙在鼓里的公民了。而掌控一个人的隐私也等于掌握了这个人的全部，窃密者可以随意地进行敲诈与威胁。在BBC的《神探夏洛克》第三季第三集中，新闻大亨麦格纳森利用秘密壁垒阿普尔多中收集的资料，不仅将那些英国政要吃得死死的，还通过华生太太玛丽把夏洛克和华生逼进了绝路。这个角色的成功让我明白了两点：一、没有哪种权力大得过“我知道”三个字；二、无论把秘密保存在什么地方都不安全，哪怕是你的脑子里，因为麦格纳森的结局就是被夏洛克一枪爆头。

近年来，一次又一次的大规模互联网泄密事件都在提醒我们，注意自己的隐私，它没有你想象得那么安全，而《看门狗》又把这个警钟敲响了一次。也许现实里的黑客技术还没发展到那个程度，但又能保证，在我们没有察觉的地方，会不会有一对眼睛正在窥探着我们的秘密。当技术也成为权力的媒介，它会不会也随着人心的贪婪而拓展到无边无际，到那时，举头三尺有“老大哥”的恐惧，将会把我们的世界变成一个赛博版的“1984”。P

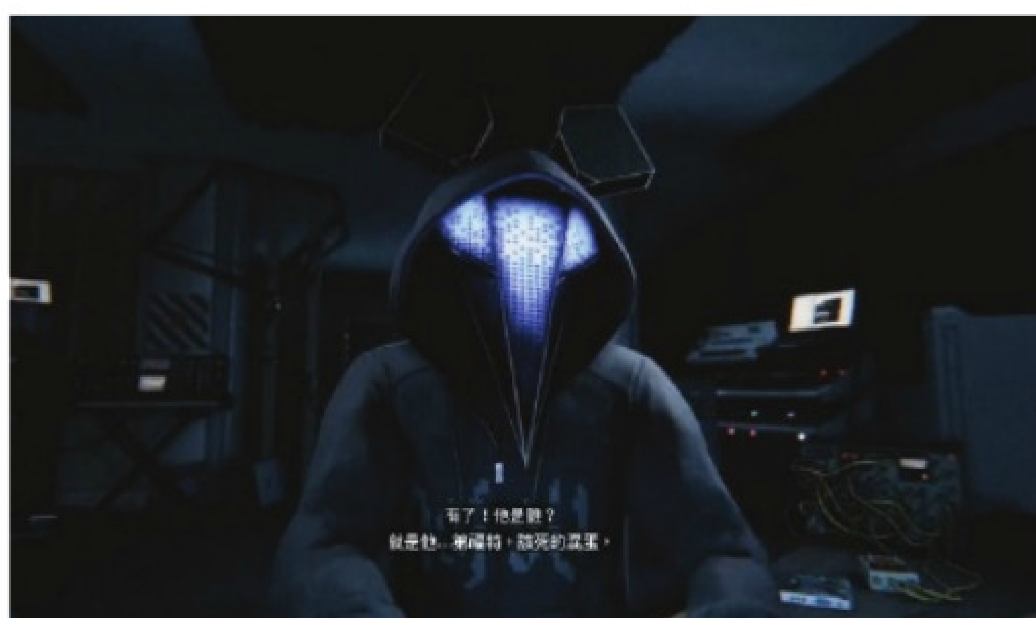




上图 没错，这是我干的，但没有人知道。利用对城市的控制制造混乱是《看门狗》众多任务和开放世界架构的核心要素

左图 对抗其他黑客同时也是本作多人模式的核心玩法

右图 窃取他人的隐私虽然不道德，不过做这种“从未做过的事”才是这类游戏的初衷吧







上图 有了黑客+武力双重加持，黑客侠在监狱里也能来去自如

■山东 科曼奇复兴计划

脑残粉的冷饭

《战锤40K：杀戮小队》本来可以成为一部不错的炒冷饭作品，但是可惜制作组完全没有“炒”就把它摆上了PC玩家的餐桌。

战锤40K：杀戮小队
Warhammer 40,000: Kill Team
类型
射击
制作
Nomad Games
发行
Sega
发售日
2014.5.23 (PC)



■ 每名星际战士都有一个符合自己职业身份的技能。作为一个猥琐流神教信徒，机械师的狼蛛炮塔你值得拥有

《战锤40K：杀戮小队》原先是作为《战锤40K：星际战士》在主机上的先发造势产品于2011年在主机平台发售，在THQ倒闭后，战锤40K 的相关品牌产品被世嘉（SEGA）收购，所以在今年5月就当PC玩家都快把这游戏忘了的时候，它通过Steam数字下载的形式出现在了PC平台上。我们应该承认，自从《战锤40K：战争黎明2-惩罚》之后，战锤40K系列在游戏平台上再也没有一部真正称得上好玩的游戏了。但作为一款广告性质的小游戏，《杀戮小队》是具有好玩的潜力。不过游戏最终还是毁在了制作组混日子的制作态度加上后来混日子的移植态度上。

爽快的无脑屠杀

如果用类比的方式来形容《杀戮小队》。最恰当的要数同样在Steam平台上发行的《异形丛生》。大致剧情都是玩家进入到某个被外星人占领的飞船里，然后几个玩家通力合作，从头杀到尾的故事。但是与《异形丛生》不同的是，《杀戮小队》的故事背景由于有了战锤40K的框架限制而显得更加直截了当。整个游戏中没有太多的剧情衬托。玩家的任务就是操作星际战士从飞船的尾部开始，一路突突掉挡路的绿皮怪物。从制作人员的角度来说，这款游戏的制作成本之低让人咋舌。游戏的模型来自于战锤桌游官方授权，因此直接从以前的战锤游戏里拿来就可以，音乐来自于其他战锤游戏，语音来自于其他战锤游戏……可以说，一切可以从其他战锤游戏拿来的东西，《杀戮小队》都老老实实的拿来用了。

来自战锤40K版本的Havok引擎提供了出色的打击感，加上单纯无脑的“无双”玩法。反而使得游戏有了一种不同于其他战锤系列游戏的爽快感。当星际战士的主题背景音乐响起，玩家控制的星际战士大吼着“为了帝皇”对着数不尽的绿皮连射带砍的时候。这种无脑的爽快感和代入感甚至超越了正统的动作游戏《星际战士》。同时由于共用毕竟广大锤粉之所以在电脑上玩战锤系列游戏并不是为了更加深入了解战锤的世界观，而就是为了看那些在桌游上看不到的皮

开肉绽的场面。这点上，《杀戮小队》绝对是合格的。同时游戏提供了不同类型的星际战士供玩家选择。如果你喜欢远距离乱射可以选择重火力手或者机械师。如果你喜欢用动力剑狂砍，可以选择突击小队或者智慧库长。同时在合作模式下不同的选择可以合理的进行火力上的互补，达到1+1>2的效果。这使得游戏又有了那么一丁点战术性（但仅仅就是那么一丁点）。

匪夷所思的合作游戏

说到合作模式，本作着实是一款匪夷所思的作品。由于当时在主机上发售，且是一款小品级游戏，主机板的游戏只支持双手柄本地合作游戏。也就是说玩家只能在一台主机上用1P和2P手柄分别控制两名星际战士屠杀绿皮。但是当游戏移植到PC平台上之后，制作组完全并没有加入网络联机选项。玩家可以通过2个手柄或者手柄+键盘的模式进行本地合作游戏。而且最大支持人数也是2人。

有意思的是，由于互联网的发展，近几年我们在PC上几乎见不到可以本地合作的游戏了，以至于当你的朋友到你家想和你“战个痛”的时候，除非你们拥有两台电脑否则只能去网吧解决。而《杀戮小队》存在的最大意义就是你可以和你的朋友享受久违的同机本地合作的乐趣。然而代价是游戏完全不提供任何网络联机功能。这实在是有点匪夷所思。如果你认为这是制作组有意偷懒的话，那么又如何解释完全PC化的操作设定和游戏提示呢？最终唯一的可能是，早在THQ时代，所有人就没有重视过这款游戏，而THQ已经没了，又有谁能够重视呢？

亮点？好像也不是没有

与传统的射击小游戏不同。《杀戮小队》的视角是动态的。当玩家控制着星际战士在飞船中移动时，视角会不断变化，使得玩家始终能够拥有较好的视角。这使得游戏结合了横版射击和斜45度射击游戏的优点，给玩家不同的体验。当视角拉到45度时，你会感觉像在玩《异形丛生》；当视角拉到水平时，你又感觉像在玩魂斗罗。但是魂斗罗是不可能让你上去砍人的。所以这种变换使得《杀戮小队》的游戏体验不同于任何一款同类型作品。另外游戏流程虽然短，但是没有多少冷场的部分。全程都在热血的无脑杀。你的前后左右上下都会不断地涌出各种各样的绿皮怪物，从最底层的小鬼头到最高级的传送小子。BOSS战的密度和难度适中。同时游戏也提供了足够多的武器和技能升级。每个星际战士除了武器不同之外，还有一个符合其自己“身份”的特殊技能。比如智慧库长的灵能爆炸，机械师的狼蛛炮塔等等。游戏也提供了一些收集元素供用来满足某些强迫症玩家。但总体说来，《杀戮小队》还是一款完全面向战锤脑残粉的冷饭小游戏。除了之前提到的完全PC的化的操作设定，游戏几乎没有对2011年发售的版本做任何改动。笔者玩过的烂作无数，但是这款作品的尴尬的定位导致其素质上的缺失还是让笔者感觉到有点可惜。如果当时THQ能够稍微重视它一点……算了，历史不容假设，对于战锤脑残粉，这盘冷饭你还是值得拥有的，前提是你不是绿皮控。P



你的任务就是从飞船后面一路杀到飞船前面，别问我为什么，只要能杀的爽，谁在乎呢？



随着不断地无脑割草，玩家会解锁许多升级，只是这些升级对玩家的帮助并不大


在补给箱中捡到的特殊技能能够短暂提高星际战士的战斗力或者防御力


整个游戏打下来，可以帮助你把战锤40K中绿皮的单位全部熟悉一遍



整款游戏最有乐趣的莫过于2个好基友同屏联机

■ 北京 Jackhammer

重归血海

新版的《血腥大地》就是这样一部单纯而出色的复刻游戏——也许我们无法从中收获心灵上的感悟，但那种无可代替的爽快感已经足以让它值回售价。

血腥大地
Crimsonland
类型
射击
制作
10tons Ltd
发行
10tons Ltd
发售日
2014.6.12
(PC)



■ 开场插图很直白地点明了《血腥大地》的游戏主旨

早在2003年，在那个宽带网络对于国内玩家来说依旧属于尚未普及的远景概念，在线视频网站尚未在我们面前绽放魅力，BT以及Emule下载客户端市场尚未被迅雷吞噬殆尽的时代，对于大多数经历过这个时代的玩家来说，在体验《魔兽争霸3》《反恐精英》以及《红色警戒2》的第三方平台对战之余，众多容量不高但游戏性出色的二线游戏同样也是广受青睐的消遣之作。然而时光飞逝，随着个人宽带网络的迅速普及，体积动辄数十GB的一线大作也变得触手可及，众多曾经颇具人气的小容量经典游戏慢慢丧失了竞争实力，逐渐凝固成了我们记忆深处的退色影像。不过，近年来随着数字销售平台的不断发展，各种沉寂许久的二线游戏找到了全新的推广途径，越来越多的经典B级作品开始改头换面重新上路，以独立游戏的身份回到玩家面前——《血腥大地》便是极具代表性的范例之一。尽管在这部作品的标题中我们看不到“Reload”“HD”以及“重制”一类的常见后缀，但从实际内容来看，它确实是一部如假包换的怀旧回归之作。

糟糕透顶的上架时刻

在正式开始介绍这部闪亮回归的人气小作之前，我们不妨先来重温一下此类游戏成功上架的一些基本营销常识：通常来说，这些作品最大的优势便在于那些怀旧玩家群体中流传的口碑与期待，但B级游戏毕竟属于二线之作，与那些层出不穷的大容量游戏新作正面对抗肯定不会有好下场。因此，这种作品在选择发售日的时候更要十足谨慎，尽量错开热门游戏上市旺季并利用长尾效应细水长流赢取利润才是正道——然而，在最基本的上架时机选择环节上，《血腥大地》却彻底栽了个大跟头：这部作品在Steam平台亮相的时间是2014年6月12日，尽管刚刚登场时的销量似乎还算可以接受，但就在不到一周的时间之后，也就是2014年6月19日，一年一度的Steam夏日打折热卖正式拉开了序幕——无论是首页还是客户端，所有能够展示游戏的区块都被铺天盖地的折扣游戏占据了每

一寸版面。几乎所有的Steam玩家都在忙着查看当日的特卖游戏并为下一轮大折扣作品投票，Valve官方推出的徽章积分竞赛更是成为了无数民间社区与网络媒体关注的焦点。相比之下，《血腥大地》重新登台引发的反响简直不值一提，更糟糕的是，作为一款刚刚发售的小众作品，在这股特卖狂潮中选择跟风压低价格引发的后果无疑便是自取灭亡。最终，《血腥大地》的复兴乐章刚刚奏响序曲便开始走向沉寂，一切努力似乎已经终成定局。

然而，失败的营销策略仅仅是一方面，玩家看重的终究还是游戏品质而不是打折的力度。那么，在这个事关长卖的核心环节中，新版《血腥大地》的表现又如何呢？

诚意十足的返场演出

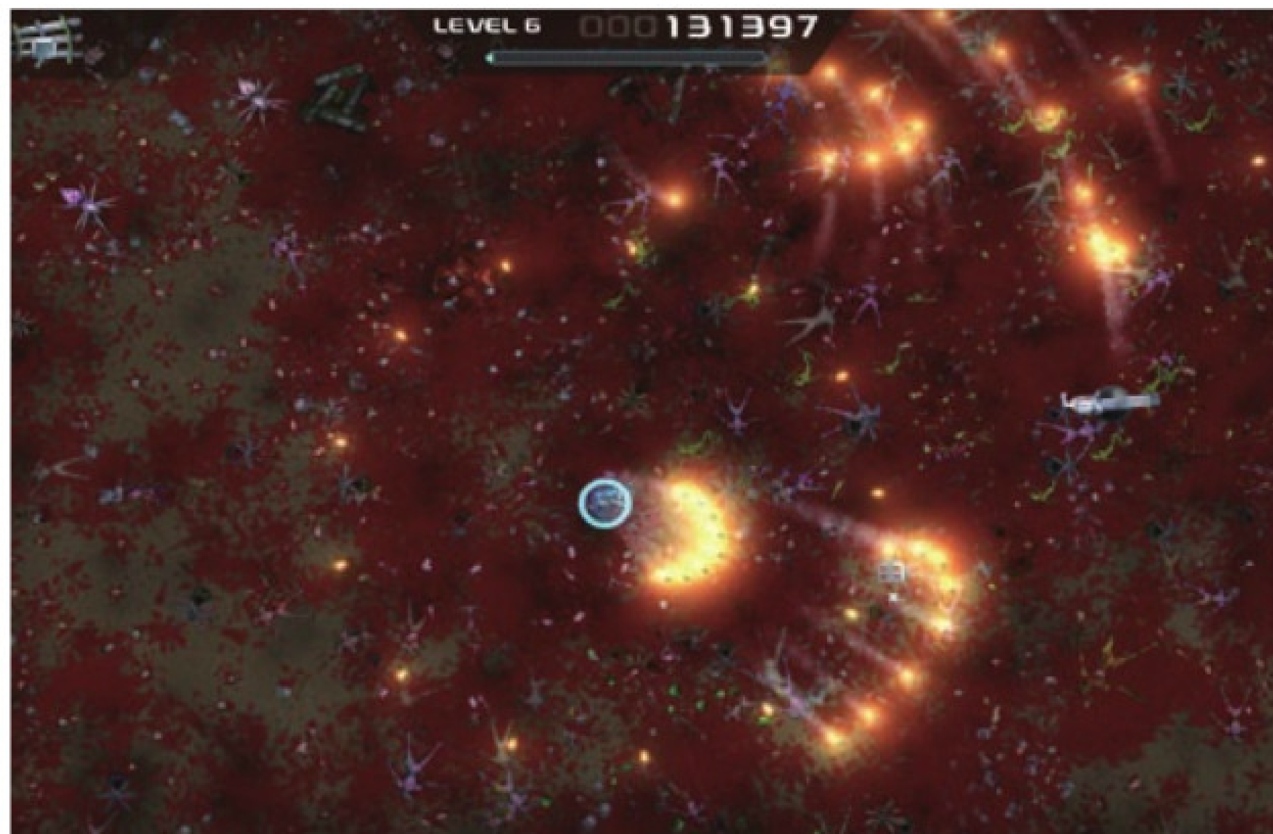
和大多数标榜“内涵”与“创意”的小容量游戏不同，《血腥大地》的游戏内容概括起来基本只需要一句话：你的面前是一片垂直俯视的空旷荒野，无数异形、僵尸以及大得离谱的虫子从四面八方向你涌来，你唯一的任务就是利用手中的枪支将它们统统轰杀，从而完成一连串关卡顽强地存活下去，或者在无尽的怪物狂潮中不断地挣扎尝试多生存哪怕一秒钟——就是这么单纯。以上这些内容我们在11年前的《血腥大地》当中已经不止一次体验过，那么如今的新版《血腥大地》呈献给我们的又是什么东西呢？

答案非常简单：原汁原味的求生与杀戮快感。那种排山倒海的压力与绝望、那种利用手中长枪短炮在前仆后继的怪物大军当中“犁”出一条条翻滚的血浪、那种以一己之力连续挑战近乎不可能成功的任务并在最后一秒钟演出惊天翻盘的畅快愉悦，这些曾经在11年前给我们留下难忘印象的元素在新版《血腥大地》当中一点都没被遗落。所有的核心要素都以高清重绘的姿态回到了我们的面前，从菜单滚动的模式，到初始武器手枪的击发音效，无数似曾相识的细节都在不断呼唤你我脑海深处的回忆。即便如今的手法已经生疏，但只要尝试哪怕仅仅一局游戏，你就可以轻而易举地从指尖找回那种熟悉的手感，至于接下来是否选择沉迷，那就是见仁见智啦。

进化完善的细节要素

除了原汁原味地保留原作的精髓之外，新版《血腥大地》在细节方面也做出了不少调整，无论是新手还是老玩家都可以从游戏过程中体验到开发者献上的敬意：除了火焰喷射器之外，大多数武器在近距离击杀怪物都会显示“粉身碎骨”的特殊效果，不过高斯系列枪械却有些不一样——这种爽快十足的特效会从此类武器的枪口一直延续到弹道尽头，再考虑到这些武器的射速要远远高于其它枪械，如此特别待遇似乎也是合情合理；在原作中鸡肋十足的常规实弹加特林机枪，以及毫无存在感的火焰喷射器系列也找到了全新的定位；当然相比之下喷灯（Blow Torch）的射程依然不值一看，不过制作者为它设计了收集成就，也算是挽回了一点实用价值的失分；对于老玩家来说，原作中略显迟钝的节奏似乎已经很难构成挑战，如果你抱有这种观念的话，那么“Grim”难度的任务模式关卡，以及挑战模式当中的“Blitz”子模式绝对会让你耳目一新——没错，快节奏游戏就是如此引人入胜；最后，新版《血腥大地》的开发者显然对玩家的求生心理把握得非常到位，战场上散落的各种临时增强道具从开始闪烁到完全消失的时间要比普通射击游戏略微长一点点，然而就是如此微不足道的差别构成了这部作品独一无二的奇妙手感——即便那看似“只差一步”就可以触到的增强道具已经结束了最后一次闪烁开始收缩消失，99%的玩家此时依旧会毫不犹豫地选择“拼一把”，那种近乎弹尽粮绝只剩一线生机的时刻抓到最后一根救命稻草，然后再利用连锁生成并顺势激发的新道具奖励瞬间清屏——这种让人喘不过气的大逆转在新版《血腥大地》当中丝毫不罕见，只有亲身经历过的玩家才会清楚其中的快感所在。

总而言之，新版的《血腥大地》就是这样一部单纯而出色的复刻游戏——也许我们无法从中收获心灵上的感悟，但那种无可代替的爽快感已经足以让它值回售价。这是一部值得留在硬盘中的作品，不要错过！



■ 顺带一提，声波枪的作弊玩法被修正了，不过我们可以试试这种一次发射一堆跟踪火箭的新玩意儿

■ 新版《血腥大地》发售后第一个周末的生存模式世界排行榜，位列第一的赫然是国人

SURVIVAL

HIGH SCORES - GLOBAL - SOLO

#	Player	Weapon	Score
1.	SUNNYBREATH	SPLITTER GUN	36952922
2.	ALBEORIS	SPLITTER GUN	14876165
3.	MRSNOWBALL_	JACKHAMMER	1926414
4.	MYNICK	PLASMA SHOTGUN	1683765
5.	WALRUSKING	GAUSS SHOTGUN	1434421
6.	ASS GAS	GAUSS MINIGUN	1194912
7.	CRYSTAL HEART	ROCKET MINIGUN	1187631
8.	WWW.CRIMSONGAME.RU	SPLITTER GUN	1017346
9.	VONY256	PLASMA SHOTGUN	999225
10.	SID DELICIOUS	GAUSS MINIGUN	951084
11.	.IL VIKEY LI.	GAUSS SHOTGUN	874876
12.	ANGUSIASTY	ION SHOTGUN	857363
13.	JIM_HATAMA	ION CANNON	837914
14.	MOVS	ION CANNON	817750
15.	AMX-002 NEUE ZIEL	ION CANNON	808092
16.	SRSOK	MINI-ROCKET SWARMERS	788793
17.	ARLEKIN	SPLITTER GUN	776250
18.	VENOMAXIV	PLASMA SHOTGUN	770836
19.	CURLEY	PLASMA SHOTGUN	734470

BACK FILTER PLAYERS PLAY

NUKEFISM

专访《传奇》玩家“寻找小虾米”

众筹超额完成，微电影已启航



■上海 monitor

《传奇》是老一代玩家的回忆，它深深地烙印在老玩家的心里。当年的战友今何在？也许是该做点什么来纪念它了。

这个夏天，一名ID为“寻找小虾米”的《传奇》游戏玩家在中国梦网发起了一项众筹。他想募集15万人民币拍摄一部微电影，项目名称为《寻找小虾米，寻找我们全体的传奇记忆》。

我们或许可以将之理解为——致《传奇》玩家的青春。

21世纪开端的那些年，《传奇》就是一个文化符号。当岁月流逝，文化符号就成了记忆坐标。岁月就像杀猪刀，5000个日夜过去，转眼之间，《传奇》已经14周年。

对于老玩家而言，《传奇》是亲自参与或见证的“传奇”。对于被《魔兽世界》类端游、放置类自动战斗的页游/手游熏陶长大的95后玩家而言，《传奇》或许只是个传说。这个传说中有“红名爆装”“自由PK”“沙巴克”等关键词。它足够纯粹，足够自由，也足够热血。因此《传奇》有足够的空间承载玩家的传奇故事，而非只能对系统主线剧情亦步亦趋。

“小虾米”就是这样一个传奇。他在一区光芒服务器，带领昔日同盟公会坚守沙巴克达7年之久。在诸多《传奇》玩家心目中，他是一个守誓与坚持的精神符号。当岁月流逝，精神符号往往愈加耀眼。至截稿日，梦网“寻找小虾米”项目筹到的资金已经超过15万元的预期目标，顺利完成。我们联系到众筹发起者“寻找小虾米”，对他进行了一次专访。以下简称“记”“寻”。

记： 你出于什么原因想要发起这样一个众筹事件，并且以小虾米为主角？

寻： 在我们这些老《传奇》玩家心中，小虾米本身是一个传奇，同时也代表着《传奇》的精神，虽然我不认识他，但是如果没有他，我从来不知道一个人可以对一个游戏对一句承诺做到如此的坚持。前阵子碰到几个以前一起玩《传奇》的兄弟，聊起来发现后来的游戏都无法让我们像当年一样废寝忘食，也不会通过一个游戏认识这么多好兄弟，我觉得这是非常可贵的，通过众筹



的方式可以让更多人来理解我们的坚持和梦想。

记： 想到这个计划之后，为什么选择了众筹这种形式来筹集资金？

寻： 之所以选择众筹，一是众筹这种形式很平民，没有门槛，可以让我这样的普通人也参与起来。另外一点就是看到在大软众筹的时候就有许多让人感动的留言，我觉得这可能会是一个能让老玩家重新聚集起来进行交流方式。所以我选择中国梦网来发布这个众筹计划。现在来看，也是选对了平台。

记： 在众筹过程中，你自己一开始就出资5万元，有不少玩家表示了质疑。你怎么看待这种质疑？

寻： 5万块是我目前能拿出的流动资金，我觉得有质疑是合理的，我在梦想里说过，即使梦想不能成功，我也会拿出钱去拍一部短一些的短片，这5万块就当做是一种保证。就像买房子要交定金一样，我自己带头出钱也是希望大家能一起参加。

记： 除了质疑外，更多的是《传奇》玩家的支持。有不少玩家支持之余，也一并讲述了自己玩《传奇》的那些故事。如今众筹已成功且超额完成，这个结果超出你预期了么？

寻： 有些意外，因为这么大一笔款项，又不是以公司的名义筹款，能让人相信就已经很难了。我自己自己掏钱做铺垫其实也是担心众筹完不成，自己多出些，让大家也能够有一些信心。最后的结果真的超过了我的想象，我想到会有人来支持，会有《传奇》玩家来支持，但没想到有这么多，甚至有的人当年玩着其他的游戏，他也来支持我。

记： 接下来大家最关心的应该就是微电影拍摄情况了，目前它有什么进展？此外，众筹已经引起盛大官方注意，他们似乎也有意发挥一些作用，你们有谈合作么？

寻： 电影的拍摄都是以我为主，无论是寻找团队还是拍摄跟进，都是以我为主。之前跟一些团队沟通过，现在资金落实了之后，我也更放心地去做了。这几天主要是在等几个团队给到我不同的拍摄方案。

盛大是提出要给予资金支持，但我婉拒了，我跟他们交流时告诉他们，我想拍一部玩家自己拍的微电影。在与他们的沟通中，也了解到了一些关于小虾米和当年沙巴克战的一些细节，其实还是蛮感谢《传奇》官方的。

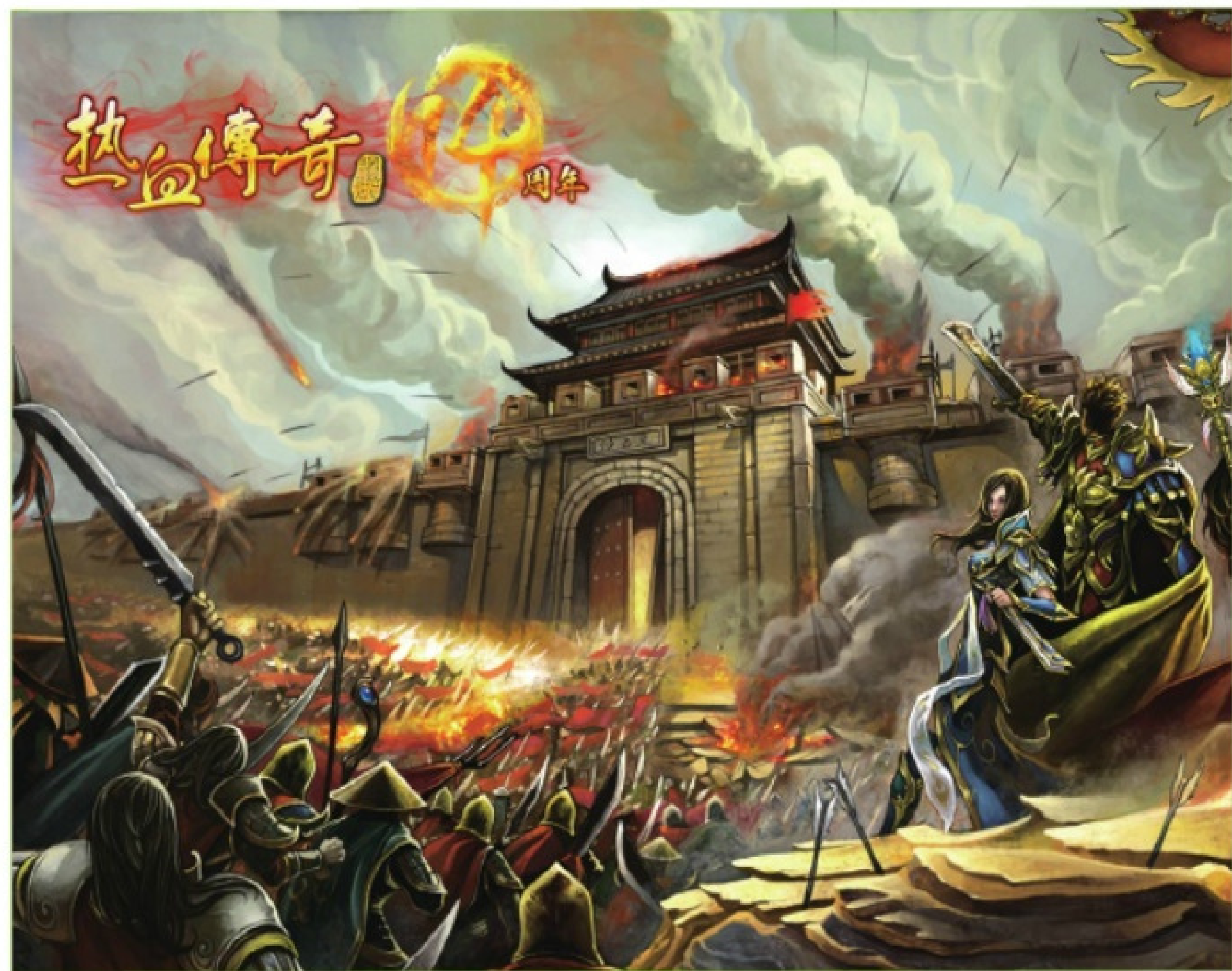
记： 你是一名《传奇》的老玩家了，《传奇》对你来说意味着什么？

寻： 我之前说过，我不是最早玩《传奇》的，跟很多老骨灰比起来，我也不算玩得精的，但《传奇》对我来说可以算是我精神上的第二故乡。在《传奇》里，我可以放松自己，还能够让自己变成另一付样子，人会相当放松。在《传奇》里我认识了很多现在的兄弟姐妹，可能没有几款游戏可以像《传奇》这样通过玩游戏得到珍贵的甚至能够一辈子的坚定的友谊。可以说《传奇》对我的工作生活都有着很大的影响。

记： 但是对如今的90后们而言，《传奇》并不是一个很清晰的名字，你认为“寻找小虾米”这部微电影能否唤起这些年轻人的共鸣？对这部微电影，你是否有市场效果的预期？

寻： 对于70、80后来说，《传奇》可能陪伴过他们的整个青春，微电影对他们来说有更强的代入感，能产生一种强烈的共鸣，而90后们不一定玩过《传奇》。但是我认为，“寻找小虾米”微电影想要传递的是一种坚持梦想、坚守信念的精神，这种精神是无论哪个年代的人都共同拥有的。因此我并不是希望这部微电影能有多大的市场反响，如果能让玩过游戏的人感动，让没有玩过游戏的人产生共鸣，那我就觉得值得了。

“2014传奇品牌年”多线产品出击，找回玩家逝去的青春。旗下《热血传奇》《传奇归来》《传奇3》《热血传奇白金时长版》联袂出击。《传奇归来》推出新职业破戒僧，一个充满“中国特色”的职业仅男性角色可选。《传奇3》天下第一战，8月点燃PK激情，行会巅峰对决展现英雄本色。





关门，放狗，火并

网络游戏中的“鲶鱼效应”



■甘肃 陆震

无论是热门游戏开服合服，还是虚拟“土豪”挥金如土，都是运营商巧妙构思营造的假象，是利益驱使之下的欺骗。

挪威人钟爱沙丁鱼的鲜美，但苦于沙丁鱼生性安静，总是聚集在水槽底层，长途运输极容易缺氧死亡，让鲜美的鱼肉大打折扣，渔民无不为之烦恼，但有一艘渔船每每回港都能保证大部分沙丁鱼存活，这一秘密随着时间流逝终于公之于众：船长在装满沙丁鱼的鱼槽里放进了一条猎食沙丁鱼的鲶鱼，鲶鱼进入陌生环境后四处游动，沙丁鱼见到天敌，慌乱地四处游窜躲避，原本易于缺氧的沙丁鱼便能鲜活地生存直至渔船回港。以上便是著名的“鲶鱼效应”，它倡导在团队中引入竞争者、引入危机意识，保证整个集体的活力与健康。

弄条鲶鱼救厂商

身处这个网络游戏百花争艳、巨涛汹涌的时代漩涡中，如何松动玩家的口袋，让消费者心甘情愿地为游戏付出真金白银足以让每个运营商抓耳挠腮。同游弋在海水里的沙丁鱼相似，网游玩家在经历初期游戏的新鲜，中期快速地成长后，也极容易产生怠惰，他们对画面抱怨再三，对机制广为诟病，对音效忍无可忍，虽然玩家不会如沙丁鱼般窒息死亡，但他们会选择离开，投奔另一片新鲜的土壤，或是长期不活跃，或是停止对游戏的继续投入，结果都是让运营商不再赚到钱。玩家像沙丁鱼一样怠惰失去活力，对于依靠持续消费、尤其是道具消费的运营商而言无疑是件头痛的事，对此运营商自不会束手待毙，鲶鱼般的竞争者自然而然地被引进。

当事物剥去由新鲜感编制而成的外衣，显露出由于疲劳和麻木填充而略微臃肿的肚腩，曾经无比热爱的事物亦将失去光彩。在网游生态中，玩家以千百倍于寻常的速度纵情在虚拟世界中，不断探索世界、成长角色。无需多久，那个充满着陌生，无限延展的世界便慢慢


▲鲶鱼效应是一种比喻，让团队有危机感才能更好地生存，不过网游运营商赋予了这个比喻另一种意义


▲许多游戏在创建人物时左下角都在不停闪出“某某某加入了游戏”的提示，其实那都是假象

达到极限，转变成一个稳固、陈旧、重复的世界，这时玩家对游戏的兴趣也将如干燥的外皮般剥落。网游运营商的当务之急，就是让这个世界运动、活跃起来。比起不断地更新副本、引入新角色充实网游的内核，利用“鲶鱼效应”无疑有更低的成本。厂商为实现这一目的投入池中的“鲶鱼”分为两种，其一为开服与合服，其二为“隔壁家小明”式的虚拟玩家。二者的相互作用，让网络游戏这池死水翻腾出无数浪花。

伪竞技

随着道具收费模式日益盛行，为最大地激起玩家的消费欲望，一种“伪竞技”模式被引入进来，逐渐充斥于养成类网游及手机游戏之中。所谓“伪竞技”，指的是玩家之间不直接PK对抗，而是把玩家PvE（对抗电脑、下副本、参加活动等）的进度、分数通过排行榜公布出来，并对排名靠前的玩家赠送丰厚的道具礼物，或是在电脑托管下让玩家的角色进行PK，进而勾起玩家胜负欲进行虚拟竞争的形式。当“伪竞技”与养成模式结合后，等级高、装备好、英雄属性强的玩家在享受角色成长的成就感之余，也沐浴在战胜其他玩家，一览众山小的征服荣耀感中。在这类“成长比拼”游戏中，起手早无疑有着不可比拟的巨大优势，先一步注册，就能赶在玩家稀少时获得更高排名，意味着丰厚的奖励，实现更快地成长，在服务器玩家渐渐增多时占据一席之地进而“笑傲武林”。

这就可以解释，为什么厂商每次开启新服务器，都会瞬间涌入大量旧玩家的小号在其中努力升级或肆意消费。当不断地新增大区让服务器数量略显繁多时，运营商便合并区服，把原本分隔在不同服务器上的玩家整合起来使之更充分地竞争，除了排名最靠前的玩家稳居头名，其余玩家的排名越发靠后，获取道具奖励越发困难起来。在把乐于争胜的玩家不断从一个大区“驱赶”到另一个大区的过程中，运营商所获得的收益实现了持久化，每一次服务器的拓展与合并，简简单单地数字游戏，运营商便可有大把白花花的银子落入囊中，付出的却仅仅是补偿给玩家账户的虚拟财富数字，让每个玩家多几件道具而已。

或许以上还只是运营商为营造一个充满竞争、不断变化的网游世界而作出的行动，可以将其看做为了保持沙丁鱼运动加装高级水循环设备。但以下的方法，却怎么看都似放进来一条“鲶鱼”。

虚拟土豪

土豪玩家在网游世界里一掷千金，就是要体验一把人中龙凤的优越感，他们不计成本地买入豪华装备、抽取稀有英雄、合成华丽道具，向着顶点冲刺，但土豪不是满地都是有的。然而在某些网游中，玩家却每每发现，永远有一个人踏着一样的步调和自己竞争，引诱玩家更多地投入金钱将其超越。又或许在游戏的内置抽奖环节或是同样依赖运气的强化环节中，总有其貌不扬地玩家近乎疯狂地投入金币，最终抽取到无数稀有道具、英雄，让人好生羡慕，忍不住想碰碰运气，但结果往往落得血本无归。这些虚拟的“土豪”为网游和手游带去了浓重的火药味，勾起玩家本能的胜负欲，最终免不了投入真金白银较量个长短，却不知不觉落入了网游运营商雇佣“托儿”设下的圈套，借此赚得个盆满钵满。

无论是不断开启新服、合并旧服的巨型“鲶鱼”，还是通过模拟“土豪”挥金如土的隐形“鲶鱼”，都是运营商巧妙构思营造的假象，是在利益驱使之下的欺骗。这些行为或许能在短期内让怠惰于单一环境的网游玩家游动起来，却在长期发展上无益，反而会滞缓游戏本身的进步，成为运营商、制作公司的逐利工具，久而久之形成依赖。

当时间褪去一切虚妄，真实自会浮现，用于保鲜的“鲶鱼”，亦将如它的本源回到大海，归于无迹，留下的，只是痛苦懊悔的玩家与口碑不再的运营厂商。P


▲热门游戏往往有许多大区与服务器，当年这是技术问题，现在它越来越变成运营策略问题


▲某些“玩家”就像“隔壁家的小明”频繁出现在你面前激起你的争胜欲望



▲开服与合服已成为运营商转移玩家的重要手段


▲各种各样的竞技场排名让玩家陷入永无止境的PK深渊之中



▲某些游戏的机器人玩家甚至都可以加入公会“每天在线”


▲当一群玩家站在你身边，已经分不出谁是真人谁是机器人了

“还原历史”到底是什么样的

《战争雷霆》与《坦克世界》的选择



■天津 afer

游戏一定要“还原真实”只是一个伪命题。归根结底，游戏好不好玩才是最重要的，不同的玩家会有不同的口味。

玩了这么多游戏，不知道各位玩家是否发现，好的游戏里总有个吉祥物什么的，比如《最终幻想》里面的陆行鸟，《超级马里奥》里的小恐龙耀西（你说是马里奥大叔我也没意见……），当然吉祥物也可能是物件或是很怪的东西，比如DOOM里的终极武器BFG和里面的小怪物Cacodemon。那么说起《半条命》里面的吉祥物，大家会给出一个什么答案？是恐怖系的吉祥物猎头蟹？还是凶悍系的联合军探员？撬棍绝对是个不错的选择！什么？B41？——得到这个答案恐怕不算稀奇，因为在国内，虽然很多人都对《半条命》了解颇深，但影响程度远远不及其模组《反恐精英》出名，尽管现在已经科普，但“半条命”往往仍被认为是CS的代称，不信可以翻翻“某某知道”。

当时我问过一些人，《半条命》本身也有多人模式，为什么大家更喜欢CS？答案大部分都是：里面用的是真枪，这可能也是今天很多玩家选择《坦克世界》的原因了。显然，二战题材和“还原历史”的吸引力非常大，而网络游戏长期在这一题材存在的空缺使得《坦克世界》迸发出了强大的生命力，让它和当年的CS一样被大家认可。但正如CS中存在诸多违反常识的设定一样，《坦克世界》的“真实”也是存在争议的，现在，它被更严谨的挑战者所威胁，这便是它的东欧同胞《战争雷霆》了，今年《战争雷霆》外服正式开启了陆战部分的公测，随着腾讯宣布代理《战争雷霆》，这个《坦克世界》的新对手逐渐映入我们的眼帘。

追求真实与标榜真实

说起《坦克世界》的成功，在某些地方和CS有些相似。如果说CS有多真实，现在来讲很多玩家会笑掉大牙，但起码对当初刚接触这款游戏的人来说还是不错的。实际上作为《半条命》的一个MOD，《反恐精英》的创始人杰西·克利夫（Jess Cliffe）和李明（Minh Lee）以及后来加入这一团队的人大部分都是基于爱好开始的，CS与其说是为了满足大家的需求而生，不如说就是作为兴趣而生的。

真刀真枪的游戏在当时并不多，同样为国人所熟悉且火爆一时的《三角洲特种部队》（Delta Force）便见证了这段历史。显然，比起CS来“三角洲”更强调真实，但是很多玩家在网络发展不完善的情况下无法联机。而CS正好出现在一个电脑联机游戏发展趋于成熟的

时期，借助《半条命》强大的联机功能得以发扬光大，CS的成功之处可以说是把“真实性”端了上来。《坦克世界》似乎也来源于这种成功，二战类题材的成功网游十分有限——虽然也有尝试，但之前很多游戏在画面和联机上都存在着一些不足，这一市场的空白本身就给《坦克世界》奠定了成功的基础。

现在打着“还原历史”为卖点的《坦克世界》终于迎来了同类型的对手《战争雷霆》的陆战部分。笔者此次尝试了《战争雷霆》的陆战，进入游戏后发现游戏压根没有做出车库的背景，坦克购买后停在飞机的跑道上，和飞机共用一组人员，进入陆战只要点旁边的Tank Battles按钮即可。这种设定就产生了一个麻烦，从飞机到坦克，玩家需要频繁地切换乘员和载具。除了乘员设定不合理之外，游戏还有很多细节方面的缺失，如游戏中连续击杀还显示为“空中胜利”，一些称号压根没做出来，达成任务目标得到的居然是“轰炸专家”的称号等等。从细节可以看到这次内测是以实用为主，细节不被考虑，重点是游戏体验，那么游戏是不是能满足玩家“还原历史”的需求，是不是有好的体验呢？

不同的游戏体验和不同的玩家需求

继续说《战争雷霆》的陆战。当我们进入游戏驾驶坦克，能够发现游戏中机动性良好的坦克给玩家带来不少的驾驶快感，转弯漂移、穿山越岭的感觉令人非常愉快，坦克对于地形的适应是非常好的，物理系统相对于《坦克世界》简直顺畅无比。游戏中的地形复杂庞大，沟沟坎坎自然更多更狠，若一不注意恐怕就要掉入某条沟中或者翻车不能自理，服务器中众多底朝天的坦克就是很好的证明，这时按ESC之后选择弃车就能在爆炸声中解脱了。当然也可以选择让队友来帮忙推推，但效果并不好，我就曾将队友很怪异地推进地下。

《战争雷霆》完全取消了血条的设定，按照是否能够击穿和不同部位的损毁情况来计算毁伤，你如果没有瞄准关键位置，往往几十炮都打穿也没有效果，而一旦击穿了关键部位，效果就会立竿见影地体现出来——击中发动机和油箱会慢慢燃烧，燃烧会损坏更多的部位，打中弹药架会殉爆，驾驶员和乘员被打中会晕厥甚至阵亡，炮塔和炮管俯仰机都会损坏，这时候玩家需要用修理包修理，修理的时候不能移动。而一些部位的损伤甚至比被击毁更严重，炮管损伤甚至会在开炮的时候引起殉爆，而炮塔和俯仰机损坏会让你丧失战斗力，此时弃车就变得很明智了。游戏分为“街机”“历史”和“全真”三种模式，街机模式会把炮弹的落点标识出来，而其它两个模式中则完全要靠玩家通过尺标瞄准判定炮弹落点，真实模式更没有发现识别敌人的“点灯”系统，完全靠玩家目测寻找敌方目标，坦克的模型和毁伤也变得更严格了。三种玩法将玩家群体很好地分开了，街机的场面激烈大众，而后两者则是紧张刺激，可以说这种做法完全满足了各层次玩家的需求，相对于《坦克世界》新推出的历史模式，《战争雷霆》从空战开始就占了优势，显然《战争雷霆》想要把《坦克世界》的玩家一网打尽，那么是否能取得成功呢？

归根结底还是互通有无

《战争雷霆》实际上也不是完全没有缺点，没有HP的算法让游戏击毁敌人坦克的方式有了更多的随机概率，虽然《坦克世界》也存在诡异的弹药架，但《战争雷霆》更容易出现彪悍的不死鸟，本人就曾驾驶薄皮的BT-7挨了十来发炮弹凯旋而归。另外，《战争雷霆》在模型制作上还有些不足。游戏中不少树木都有着神奇的强度，效果堪比GTA4里面的木质电线杆，7吨多重的二号坦克撞上去后结果是全车报废，一些跑得比较快的中型坦克都未能幸免，这令人感到费解。游戏庞大的地图和日夜交替的随机天气增大了撞树的可能性。这也是《战争雷霆》将空战和陆战整合到一起之后妥协的结果吧。相比之下，《坦克世界》里面那个相对固定的打法和大小一般的地图反而可以将这些问题忽略，这些因素让《坦克世界》在一些电子竞技比赛项目当中显得更为适合。

《坦克世界》到今天已经有强大的用户群支撑，这就让它可以向《英雄联盟》那些竞技类网游靠拢，但付出的代价就是越来越淡化“真实性”。可以说《坦克世界》和《战争雷霆》走了完全不同的道路，一个是娱乐向，一个是核心向。但在实际游戏的感受中，《战争雷霆》的街机模式也给了我《使命召唤》的感觉，而历史和真实模式如果组织起来的话，将比《坦克世界》更具严谨性，那么我们是不是可以想象一下，竞技类网游在未来是否可以兼容并蓄？

《坦克世界》在今年愚人节的时候推出了一个复古的FC模式，让很多玩家乐在其中，这倒是让我有了一个想法，“还原历史”是否真的能让游戏更有趣？实际上，是否“真实”是技术进步的产物，游戏现在可以“实现”一些玩家的愿望，继而吸引一些玩家，但归根结底，游戏好不好玩才是最重要的，只能在2D平面移动的《坦克大战》是否有真实之说呢？哪怕现在的游戏都是3D模型，喜欢“血条”和血拼的玩家还是存在的，而一炮绝杀的感觉则是“血条”不能带来的东西，在这里我们不妨期待这两款游戏在未来优势互补，共同前进吧。


▲物理引擎支持你把对方掀起来大杀特杀，尽管这有些怪异


▲《战争雷霆》的涂装系统完全超越《坦克世界》


▲远远看去，敌人四脚朝天的感觉真好



2014年7月网游测试列表

名称	状态	开发	运营	测试时间
天涯明月刀	内测	腾讯	腾讯	2014年7月1日
魂之猎手	内测	CJ E&M Games	腾讯	2014年7月2日
突破OL	公测	上海鑫游	兴采网络	2014年7月3日
三生道诀	内测	开心就好	泥巴网络	2014年7月4日
天神纪	首测	NHN	搜狐畅游	2014年7月4日
刀剑笑	公测	厦门网游	自由网络	2014年7月9日
剑武	封测	心游科技	心游科技	2014年7月9日
射雕ZERO	封测	完美世界	完美世界	2014年7月10日
代号105	内测	星云风暴	宇望信息	2014年7月10日
灵魂回响	内测	Nvius	搜狐畅游	2014年7月10日
地城之光	内测	EYEDENTITY	盛大游戏	2014年7月10日
赛车联盟	首测	Eutechnyx	空中网	2014年7月10日
梦幻隋唐	公测	天上友嘉	泥巴网络	2014年7月11日
狩猎幻想	封测	极光互动	极光互动	2014年7月15日
灵域	内测	深圳淘乐	华多网络	2014年7月16日
TERA	内测	BlueHole	昆仑万维	2014年7月16日
幻想神域	公测	传奇网络	搜狐畅游	2014年7月18日
枪神纪	内测	腾讯	腾讯	2014年7月18日
征三国	内测	拓乐网络	赤橙数娱	2014年7月22日
最终幻想14	内测	Square Enix	盛大游戏	2014年7月22日



月评

7月迎来暑假，各厂商也开始将留在自己手中的牌一张张打出来，像是腾讯的《使命召唤OL》《魂之猎手》（当然依然需要激活码），盛大的《地城之光》《最终幻想14》，昆仑的《TERA》，完美的《射雕ZERO》，畅游的《幻想神域》等游戏都迎来了不同阶段的测试，这些游戏基本可算是各家厂商2014年主打的核心向端游品牌，只是这几张牌在厂商手中摸过来转过去，已经变得不那么新鲜。

奇怪的是，在7月新游戏测试榜中，唯独不见网易的身影。网易的原创产品线到现在已经形成一定的战斗力，按理应该更加重视暑期档这种曝光机会。不过网易在6、7月间并没有大动静，更多是在深耕原有的产品线，比如在《梦幻西游》等游戏中策划一系列的暑期活动。事实上，腾讯在暑期的运营方向也差不多，比起5月份动辄7、8款游戏测试，腾讯在暑期可谓很低调，与之相对的是，从CF到LOL，各种暑期活动有声有色地开展起来。对腾讯来说，现在已经不是打江山的时代，而是守江山的时代，正所谓打江山易守江山难。当开创腾讯江山的老一代网游老去时，拿什么守住自己的江山，这才是腾讯现在苦苦在寻找的。P



▲《最终幻想14》丰富的游戏玩法显然是为核心玩家而准备的，希望它不要见光就死

6

开发 Eutechnyx 运营 空中网 状态 封测

赛车联盟 ACR

对这款游戏的评价完全要看玩家是冲着什么去玩的，非常核心向的一款网游。





在《坦克世界》成功后空中网就深信核心玩家才能创造奇迹，所以本作的定位也是核心向。与“极品飞车”系列相比，本作在画面与音乐上可以说基本没有优势，在赛车的种类与赛道场地方面也不算丰富。不过本作有自己的特色，那就是相对写实的赛车驾驶。玩家在游戏中会发现控制没有其它赛车游戏那么“友好”，稍有不注意就会失速打转，飞出车道之外。这种偏核心的玩法对赛车车迷来说应该会有不错的体验，但对普通玩家来说就不大容易上手，不容易打出快感，是否选择游戏全看玩家为什么而玩。

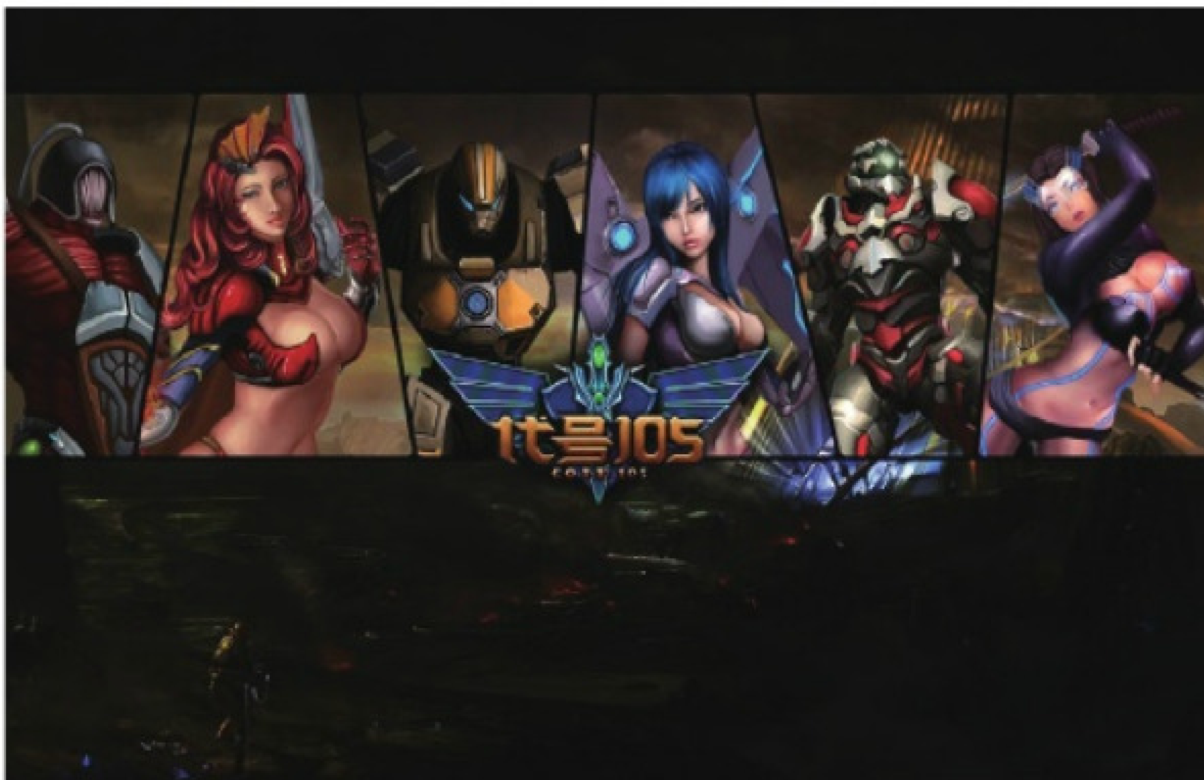
5

开发 星云风暴 运营 宇望信息 状态 内测

代号105

抢时间点推出的模仿之作，虽然玩法上没有自创的内容，但这样的游戏多一点也是给巨头压力。





这是一款全3D的MOBA网游。虽然游戏名称听起来有点像个半成品，但从实际游戏感受来说，游戏已经“山寨”得有板有眼了。本作在游戏形式上大量借鉴了腾讯代理的《神之浩劫》，将第三人称视角的无锁定战斗与DotA的战斗模式相结合。如果没有《神之浩劫》游戏在前，本作的战斗还是很有创意的。可惜的是游戏中有挥之不去的模仿痕迹，在玩法上也没有感受到新意，好在游戏的英雄模型与建筑没有模仿别人，果然是为了避免惹官司上身吧。

5

开发 极光互动 运营 极光互动 状态 封测

狩猎幻想

如果没有换皮游戏的嫌疑，本来可以给这款游戏更高一点的评价。





本作以“狩猎”为游戏主题。游戏比较好地贯彻了这个主题，从主线的任务，到游戏内的各种活动玩法，都围绕狩猎、抓宠等内容展开，让游戏与传统的MMORPG有所区分，这是本作的创新点。不过本作游戏的画面和建模为什么有种似曾相识的感觉？不由让小编想起此前测试的另一款游戏《暗黑之光》。两款游戏连UI界面都“英雄所略同”，不由让人怀疑两款游戏的关系。利用一个引擎开发两款游戏本来没什么，全看厂商是否有诚意制作出新的游戏内容。

6

开发	第七大道	运营	4399	状态	内测

弹弹堂3

看不出这和前两代的本质不同在哪里，更像是为了联运平台而换的马甲。





“弹弹堂”系列能够持续保持活力，最重要的一点是游戏有独特的玩法，这种“百战天虫”式的玩法很耐玩。但再是耐玩的游戏也会有玩腻的一天，为了让玩家重新找到新鲜感，换一个数字的《弹弹堂3》开测。游戏没有辱没第七大道之名，Q版的画面色彩丰满，游戏的战斗模式也很成熟，有很好的新手引导、有趣的主线剧情，还有不少彩蛋。不过也仅只如此，看不到3代与前两作有本质的突破，大约“弹弹堂”做到8代还是这个样子了。

7

开发	CAPCOM	运营	布鲁潘达	状态	内测

鬼武者魂

除了国服上线太晚导致玩法有点陈旧，在其它方面都可算是页游中的精品。





由CAPCOM推出的卡牌类地域压制页游。虽然作品名字为“鬼武者”，不过为了增加游戏的容量，本作涉及的卡牌人物基本扩展到整个日本历史之中，各类名人都有出现。在内政方面本作的系统已显得有些陈旧，从城下町的建设到地域压制的合战，都没有太过耀眼的新玩法。本作最大的优势还在于华丽的卡牌与名声优的助阵。想本作在日本已经运营好几年，现在才引进大陆测试，游戏系统的陈旧也是情有可原，无论如何，对日本历史有兴趣的玩家不妨一试。

5

开发	51游戏	运营	51游戏	状态	内测

天空之舞2

3D画面是不错，但对浏览器的支持不佳导致游戏手感非常之差。





自从完美世界的TOUCH之后，音乐舞蹈页游就全面进入3D时代了。本作便是其中之一。游戏的总体设定就是《QQ炫舞》那一套，地图据点的关卡模式，对战PK的竞技模式，以及冲刺高分的团舞模式等几种游戏玩法组成了游戏的主体内容。人物服饰装备当然也是此类游戏的重点，一身行头加翅膀，并无特别之处。本作最大的问题是，虽然加载了Flash插件让3D画面的表现更好，但对浏览器的支持不好，舞蹈类游戏一旦出现卡顿，游戏体验就变得非常差了。



观点

从游戏到主机，电商与游戏的二次邂逅

■北京 一丝blue

如今谈到电商与游戏，两者的交集已经比几年前高了许多。在2012年的时候，电商拓展游戏业务还仅限于毫无想象力的页游联运，虽然京东、当当等电商平台都跟在淘宝后面开展游戏平台联运业务，但两者在事实上的结合非常微弱，电商只是提供游戏平台的入口，平台大多为外包形式运营。对电商而言，他们没有热情与主动性将自己的用户导入游戏之中，在联运上能够赚到钱则是意外之财，赚不到钱也无所谓。或许正是这样的运营心态让电商躲过了页游的泡沫时代。事实证明，电商联运页游没有取得外界想象中的“惊人成果”，联运雷声大雨点小也说明，在电商这种工具性更强的平台上，用户的导入效果并不好。

联运的失败并不表明电商与游戏的缘分已尽。事实上，从淘宝到京东在这两年里都在摸索与游戏结合的方式。以游戏点卡销售为主营业务的虚拟交易平台纷纷建立起来，如《坦克世界》天猫旗舰店这样的官方虚拟物品销售平台已经成为游戏之外重要的补充。除此之外，淘宝还尝试过众筹投资游戏，京东等电商也尝试通过电商平台贩卖国产正版游戏，但这些尝试都只是蜻蜓点水的试点。

今年7月11日，阿里游戏独家代理安卓版手机游戏《暖暖环游世界》正式线上首发。该游戏实现了电子商务与游戏的深度融合：玩家不仅可以获得虚拟的服饰道具，也可以一键跳转电商网站，完成同款实物购买。“暖暖”系列此前在iOS平台就有不俗的人气，以服装搭配为卖点的本作与淘宝网购在题材与相性上可谓完美融合。而游戏针对女性玩家的这一点也有助于更高的用户转化率。可以想见，这款游戏显然是阿里游戏精心挑选的结果，但这种结合方式毕竟没办法普及推广。

同是7月，京东则另辟蹊径寻找与游戏的新交集。7月8日，京东商城对外宣布，玩家们关注的XBOX ONE中国版将在7月31日开启预售，并将在9月下旬到货开卖。京东在官网主页上开启了一个价格竞猜活动，搞起悬念营销，主机价格从3299元到4999元共五个选项，猜中将有机会获得上海CJ门票和免费XBOX ONE。

游戏主机进入中国现在看来似乎已是万事俱备只欠东风，完美世界的副总裁许怡然预计国内XBOX ONE销量一年将达到百万台以上，这个预计哪怕只实现50%，都是巨大的市场空间。对电商而言这无疑是一块兵家必争之地。实体主机的销售依赖电商的物流，一旦实体机销售量升高之后，随之而来的就是软件游戏的销售，而更为关键的是销售背后的大数据收集，日本与欧美的亚马逊游戏预订与销量都是各厂商参考的重要数据，对于还没有被STEAM这种平台霸占大数据的中国而言，游戏大数据的主导权是无论如何要去争夺的。

当然有人要问，为什么XBOX ONE不选择业界老大淘宝却要与京东合作。其实答案很简单，因为淘宝身上包袱重顾虑多。想想淘宝一旦让XBOX ONE以及未来的PS4行货上位，就势必要清理掉平台上大量的水货交易店铺，造成的显性损失暂且不谈，关键是还会引发玩家的众怒。这等于是将原来属于自己的用户推给别家。而且，行货主机的未来前景现在来说也并不明了，也许一年之后就会如当年的PS2一样黯然收场，一旦出现这个最坏的结果对淘宝的打击就更大了，等于是赔了夫人又折兵。所以对淘宝而言现在最好的策略就是观望，XBOX ONE正版行货投入京东的怀抱也就是情理之中的了。

无论游戏主机最后是否进入中国，对玩家而言，最终还看谁给的实惠更多。现在早已不是追求虚名的时代，无论多么美好的图景规划，最后还得落实到真金白银的价格上来，淘宝后发也未必没有机会。不管怎么说，比起页游手游来，硬件主机与电商的八字才是最为般配的。P

▲京东开启主机预热活动，看起来主机发售只是时间问题了

一场有关于尊严和正名的战争
LPL夏季赛半程总结

■西五环斟茶组 Joker



激战正酣的LPL夏季联赛成为了国内LOL粉丝关注的重点，各大战队重整旗鼓，开始为了之后的世界总决赛冲刺，而本次半决赛中也出现了很多新的看点和惊喜，笔者截稿之时， 常规赛刚刚过半，今天我们一起总结一下这些代表国内《英雄联盟》最强实力选手的精彩表现。

《英雄联盟》巴黎全明星赛结束之后，国内各战队最为重要的赛事就算是LPL夏季赛，这关乎世界总决赛与明年春季赛的名额，各战队厉兵秣马，为了能够在夏季赛脱颖而出进行了各种准备，有的是原有队员强势回归，有的是引入强援补齐队伍短板，各种军备竞赛也让本次比赛充满了变数与惊喜。

OMG——顶住压力强势回归

巴黎全明星的失利让OMG的小伙子们承受了难以想象的压力，国内大多数观众对于冠军的执念而忽视选手努力的行为让人心寒，功利化的思想从传统体育一直延续到了如今的电子竞技，这对于整个行业的发展是百害而无一利的。

本次比赛，OMG调整了队伍人员构成，之前因伤休息的无状态复出顶替了之前的中单冰锋夕阳，尽管夕阳的黑暗元首辛德拉在全明星上表现惊艳，为其赢得了诸多赞誉，但是英雄池较浅让其在遭到对手针对后难有稳定发挥，相较之下更为全面且与整个队伍合作更默契的无状态复出便是情理之中。另外一个位置则是由有着“药导”之称的drug顶替了之前的“背锅侠”柚子，尽管OMG之前的失利是由于队伍整体实力都与韩国skt1有差距，但是客观的讲，柚子确实是OMG最大的短板，比赛中打野位置的弱势带给了其他位置更多的压力，回国后的换将也是无奈之中的必然。不过在这笔者还是呼吁玩家对选手们更宽容一点，为梦想曾努力的人，不管结局如何，应该得到尊重。

人员调整后的OMG在夏季赛战绩卓越，截止至7月14日，以4胜3平积15分暂列排行榜首位，但是我们应该看到在与目前实力靠前的强队如EDG、WE、iG等队多是以平局收场，但是比赛中我们可以看到队伍在心态逐渐成熟，许多次在局面并不占优的情况下抓对手的失误而逐渐将差距缩短，在局面占优的情况下稳扎稳打，将优势转变为胜势，很少出现大优势被翻盘的情况，尽管后期在何时开团的把握上还有瑕疵，但是OMG的成长还是很明显的。

随着ADC小伞的成长，OMG不在只靠着上单大哥打天下，小伞在ADC位置上充满激情与观赏性的打法为他吸引了大批粉丝的追捧，自己创造输出环境的能力可谓本届最佳，比赛至今，小伞当属OMG队内MVP。

EDG——为直接晋级而冲刺

本次比赛夺冠心情最为迫切的恐怕当属EDG了，作为春季赛的冠军，如果夏季赛能够再次夺冠，他们就将直接获得一张世界总决赛的入场卷，这个诱惑

对于EDG的小伙子们来说不可谓不大。

成军时间不长的EDG在诺言和卷毛的带领下成绩也是一如既往的稳定，现在以3胜4平0负积13分暂居排行榜第二位。诺言和卷毛当初顶着巨大的压力离开WE时曾许多粉丝扼腕叹息，但是对于成绩荣誉的追求让这两位老将（尽管他们还很年轻）还是选择了加入EDG，而EDG之后的成绩也算是让他们在付出之后得到了应有的回报。

但是本次大赛中EDG发挥出色并不仅有这两位老将，EDG的中单选手U在本次比赛中的表现可以说是相当抢眼，不仅在与OMG的比赛中拿到了本次大赛的第一个5杀，而且其凶悍的对线风格以及超强的补兵能力都让人拍案叫绝。

WE——老牌强队重组再战征程

WE在若风退役、诺言和卷毛离队的人事动荡后，经历了一段漫长而艰苦的重建。在通过一系列队伍磨合和人员更迭后，终于确定了以微笑和草莓为核心、引入韩国外援辅佐的形式重新回归到了强队行列。目前以3胜4平0负的成绩与EDG在排行榜上并列第二。

韩国引援似乎成为了如今的《英雄联盟》界的热潮，几支人事变动较大的队伍纷纷决定引入高水平的韩国外援来增强队伍实力，WE此次引入的是Ninja和Actsin两位选手，在队内分别代出任中单和打野位置，以填补若风和卷毛离开后的位置空档，辅助位则由内援新人柯南顶替。

微笑在接替了队长职务后，越发沉稳。“面瘫哥”在接过了WE的旗帜后，用自己的表现来捍卫着“世界第一ADC”的荣誉，以102次击杀数在击杀榜中暂时领先同位置的其余选手。而另一位老将草莓的表现则略有起伏，曾经的“抗压王草莓”如今在比赛中只是偶露峥嵘，更多时间的发挥中规中矩，这主要是由于近期其家中发生重大变故，状态受影响较大，也让他一度考虑过是否退役，我们在此祝愿草莓能早日从悲伤中走出，重现当初“上路抗压王草莓”的风采。

而队内的两位韩国外援由于语言不通和与队友互相磨合时间过短，也曾表现出过一些与队友之间配合脱节的行为，但是随着比赛的开展，两人也逐渐进入状态，其能否为WE带来韩国先进的战术思路与打法，将是我们今后关注的重点。

皇族——Uzi的春天

在2013世界总觉赛结束后，white与tabe两位队内元老在国内舆论重大压力与自己未来发展的考虑下选择退役，年轻的Uzi成为了皇族的领军人。之前稍显稚嫩的少年在压力之下也逐渐成熟了起来。同时，两位韩国强援：有着“世界第一盲僧”的insec和新辅助Zero的加盟让皇族成为了现阶段外援名气最高的队伍。

但也许是队伍整体还处于磨合期，加之整体过于激进的比赛风格容易出现起伏，现在皇族以2胜4平1负的成绩暂列排行榜第四，尽管inSec与Uzi的发挥都足够出色，但是比赛中总会出现一些失误让iG痛失好局。

不过Uzi的日益成熟已经让其有了与草莓叫板最强ADC的资格，而现阶段微笑、Uzi、小伞三位顶级ADC的竞争几乎可以代表世界ADC最强水平，微笑的稳健、Uzi的凶悍、与小伞的飘逸各有各的美感，在之后的比赛中应该重点关注这



“面瘫哥”还是一如既往的稳定



ninja作为WE的新晋中单弥补了若风离队后的队伍空挡



Uzi的新辅助，韩国选手Zero



Uzi这届的迅速成长让其成为了皇族核心


U成为本届大赛EDG最大的亮点


YG与WEA同病相怜


小伞现在是OMG成绩的晴雨表


本期外援军备竞赛中最大牌的inSec


草莓还在调整状态


熙浅在开赛前恐怕没想到会成为卢锡安专业户


卷毛的辅助依旧十分稳健


诺言在打野位置的节奏依旧是国内最强


无奈成为陪练的WEA

几位选手的表现。

LGD——充满激情的搅局者

曾经的辉煌正逐渐远离这支中国最悠久电竞战队，如今在《英雄联盟》项目上LGD也并未取得足够优异的成绩，目前以2胜2平3负暂居排行榜第5。不过这支LGD凶悍和富有观赏性的打法确是这届比赛的一大惊喜，也凭借此为其赢得了众多关注与赞誉。

同时我们看到LGD队内的ADC熙浅在比赛中几乎全部使用的是圣枪游侠-卢锡安这个英雄，一方面是由于这个英雄目前十分强势，另一方面也是老干爹队内的战术体系让熙浅不得不选用这个英雄，也被玩家戏称其在队内“无人权”。

LGD以目前的成绩和表现来看，这次夏季赛恐怕难有斩获，但其风格独特的打法却意外的成为了本次大赛的“X因素”，他们有可能成为任一队伍前进路上的狙击者，不出意外的话，最终排名将会很大程度上决定于这位“搅局者”的发挥。

iG——动荡期的困难前行

超人气强队iG今年可谓动荡不堪，之前队内核心上单PDD的暂时休息对这支老牌强队的影响巨大，在缺少了这位国内最强的上单竞争者后，iG不得不选择了韩国外援Yongsu替补。也许是PDD的突然休息打乱了原本的计划，本次夏季赛iG的成绩也并不尽人意，仅仅以1胜4平2负排在积分榜第6。

只身一人的韩国上单同iG其他队员在比赛中交流困难，与姿态影子等人的配合自然不能同PDD相比，这也导致比赛中的失误过多，许多时候与队伍总有脱节感，前半程的成绩自然也就不尽如人意。

处于艰难时期的iG在后半程是否能够发力迎头赶上，还是继续在挣扎中寻找队伍的平衡，我们拭目以待。

WEA、YG
——无奈成为陪练的青年军

题目也许对两只队伍有点不太尊重，毕竟两队也是凭借实力突出重围杀入的夏季赛，但是实力上的差距让这两只年轻的队伍无奈的成为了本次比赛的配角，虽然偶有精彩发挥，但是却难以弥补差距。

两只队伍至今仍未有获得过胜利，

轮次	战队	比分	战队
第1轮	iG	2-0	YG
	OMG	1-1	EDG
	LGD	1-1	SH皇族
	WE	2-0	WE.DouYuTV
第2轮	SH皇族	2-0	YG
	OMG	1-1	WE
	LGD	2-0	WE.DouYuTV
	EDG	1-1	iG
第3轮	WE	2-0	YG
	OMG	2-0	iG
	EDG	2-0	YG
	WE	1-1	SH皇族
第4轮	SH皇族	2-0	WE.DouYuTV
	OMG	2-0	LGD
	iG	0-2	LGD
	EDG	2-0	WE.DouYuTV
第5轮	OMG	2-0	SH皇族
	WE	1-1	iG
	WE.DouYuTV	1-1	YG
	EDG	1-1	SH皇族
第6轮	LGD	1-1	YG
	OMG	2-0	WE.DouYuTV
	iG	1-1	SH皇族
	WE	2-0	LGD
第7轮	iG	1-1	WE.DouYuTV
	EDG	2-0	LGD
	OMG	1-1	YG
	EDG	1-1	WE

第一轮各战队的对战成绩

选手	胜-平-负	积分
OMG	4-3-0	15
WE	3-4-0	13
EDG	3-4-0	13
SH皇族	2-4-1	10
LGD	2-2-3	8
iG	1-4-2	7
YG	0-3-4	3
WE.DouYuTV	0-2-5	2

第一轮结束后各战队的排名

照目前的趋势和表现来看，此次比赛也不会成为成为这两队小伙子的美好记忆，但是这确是这两支队伍锻炼的最佳场所，同国内最强的队伍交手，在实战中找到自己的不足，并迅速成长。

转会带来了什么？

韩国外援成为了最近众人热议的话题，正反的声音都有。不过认为引入外援是影响国内电竞环境的说法则让我难以苟同。一个成熟的职业竞技，转会和外援必然是其重要的组成。韩国作为现阶段的世界电竞最强国度，其成熟的电竞运作和先进的竞技理念都是值得我们学习的，此次韩国外援的引入，一是我们能够接触到目前韩国选手的水平，二是能够接触到韩国的战术套路。这事儿往小了说是引入竞争机制让国内选手的紧迫感更强，往大了说是与世界接轨不再活在自己的幻想中，对于国内《英雄联盟》的水平提升是有明显好处的。

各位置的VIP英雄

随着比赛过半，各选手的发挥互有胜负难分伯仲，我们不妨来评选一下前半程个位置的最强英雄。

ADC 圣枪游侠卢锡安：这个位置的英雄竞争者是瘟疫之源图齐，但卢西安凭借自带位移技能以及更高的队伍适配性成为众多战队的首选。

中单 爆破鬼才吉格斯：当前版本中单吉格斯的远程消耗以及伤害爆发能力都十分强势，他的高爆发以及灵活性成为了本次表现最亮眼的中单英雄。

上单 仙灵女巫璐璐：璐璐在被开发为上单英雄之后迅速成为了各大战队的心头肉，小萝莉不仅伤害够高，同时技能造成“加/减速”以及大招的强势保护都让其足够突出。

辅助 弗雷尔卓德之心布隆：新英雄布隆在辅助位的表现堪称完美，控制稳定且在没有装备支持的情况下也能吸收成吨的伤害，几乎已经成为非ban即选的存在。

打野 盲僧李青：瞎子尽管遭到削弱，但是其飘逸的风格和在初期强势的Gank能力还是目前当之无愧的野区一哥。

总结

笔者截稿之时，夏季赛第二轮正要展开激战，这次比赛成为了新老战队证明自己实力的舞台，谁将最终捧杯，最将最后获得直通世界总决赛的资格，让我们拭目以待。P



本次比赛的VIP英雄

老谢的桌游开店随谈（05）

■上海 老谢（Cnfancy）

对于一家桌游店来说，游戏本身应该是重中之重。就像一家饭店，品牌、装修、服务等固然重要，但饭菜本身的口味质量是优先于所有其他一切的。

这方面主要有两个话题：正版还是盗版？选什么游戏？

正版？盗版？

国内桌游行业，“盗版”是个绕不开的话题。打开淘宝，随便搜索一款游戏，都很可能会有两、三个明显差别的价位，如国外原版引进价（原价+运费）、中文版代理价（通常不高于原价）和盗版价（最低）。

我一向是推崇正版游戏的，这不仅仅是道德问题，也是个经营问题——要想提高店面营收，提高平均客单价，“店面档次”就是硬指标。同样一盘“干炒牛河”，路边摊、大排档不可能打出五星餐厅的价格。

花一二十万开家店，店里最核心最主打的项目，不花个一两万，对得起其他配置么？这就像花大钱开家豪华餐厅，请了明星大厨，钢琴伴奏，却用地沟油烧菜一样。使用盗版游戏显然是极为“跌价”的选择。

中文高仿？

淘宝上有许多高仿游戏，看上去跟正版相差无几，价格却只有几分之一，是否值得一选？

所谓“相差无几”，实际上还是有差别。正版游戏一块折叠版图成本十几元，大一点的外盒成本也要七八元，这还只是部分制作成本——盗版全套才卖二三十元，还要赚钱，质量能一样么？常玩桌游的人哪怕从来没见过这款游戏，拿到手里掂掂分量就能猜出真假。

以满大街都能见到的《拉密》（Rummikub）为例，但凡用过正版的（拉密授权的有很多家，中文名字都各不相同，但只要正牌大厂出的都是正版，标准版价格通常在百元以上），盗版随便拿张牌在手里一搓就知道真假。

外文原版？

有些人推崇英文原版游戏，一方面是“感觉上档次”，另一方面某些中文版的质量实在不咋地，毕竟产地不同，材料、工艺也有差别。

如果从爱好者收藏的角度，外文原版确实很高大上（比如我自己就专门收了一套旧版大盒的《现代艺术》，画风与战棋会的国画版不可同日而语）。不过既然是敞开门做生意，还是将就一下普通用户的感受，用个中文版吧。绝大多数中文版（正版）的质量，还是跟英文版不相上下可堪使用的。

有些游戏本身并不涉及文字阅读，如《失落之城》《只言片语》等，用哪个语言版本都没差。

有些游戏目前正版还没出中文版，也就是说，所有“中文版”都是盗版——具体名字我就不提了，盗版抢在正版前面也算是个国情——建议一旦等中文正版跟上了，就立刻更新换代。

游戏的选择

选游戏，切忌以自己的喜好为中心！一个好玩的游戏，未必是一款适合店面的游戏。

“从玩家的角度看游戏”与“从店家的角度看游戏”，评判标准截然不同。玩家只在乎这游戏好不好玩，我自己喜不喜欢。而店家要考虑的方向则多得多。

如何判定一个游戏是否合适，可以有如下考量：

支持人数

标准《卡坦岛》（Catan）支持3~4人，略有点窄，但至少已经达到常见玩家人数；《卡卡颂》（Carcassonne）支持2~5人就宽了不少，重要的是支持2人的欢乐型游戏不多，它算一个；《马尼拉》（Manila）可以支持3~5人，但3人要用特殊规则，建议4~5人为佳；《富饶之城》（Citadels）极限支持2~8人，但新手仅推荐6~7人；《蟑螂沙拉》（Kakerlaken Salat）支持3~7人都没问题，而且随时可以增减而不改变游戏乐趣，甚为难得；《谢谢，不要！》（No，Thanks！）标称3~5人，实际上低于6人我一般不开它，10人以内都能玩；《狼人》（Werewolves）一般至少10人起，最多支持18人（基本版），是最常见的多人聚会游戏；最神奇的《SET!》，支持人数1~无限，游戏时间1分钟~无限，超适合等人无聊的时候解闷泡妹子。

占用台面

《卡坦岛》所有东西都摊出来，75cm×75cm的桌面也足够摆设，刚好就是个四人桌。有些游戏能让很多人围聚在一起，如《No Tanks!》标准3~5人，但实际支持7、8个都没问题；《闇影猎人》只要一张小版图，可以支持8人；《狼人》更是十几个人只要一张小桌子就够。这些游戏都是支持人数多，占地面积小，便于店面安排的。而有些游戏无论人数多少，摆出来都是满满当当一大桌子，如《农家乐/Agricole》、《电力公司/Power Grid》。



游戏种类不能太少，怎么也得有80种，但是每种的数量不要求多

有时候，我们要用尽量少的桌面，塞下尽量多的人，以提高店面有效利用率，才能在同等营业面积下接待更多顾客。有时候，我们又确实需要安排一些大型游戏（至少“看上去”很大型）来镇场面，给新玩家“这东西看上去就很有气势，一定很值”的感觉，比如《马王争霸》（Long Shot）和《苏格兰场特警》（Scot ’land Yard）。

华丽度

大版图，鲜艳的颜色，别致的配件，还有很多钞票（筹码）！这样的游戏人见人爱。

便携性

纯卡牌，少量筹码，包装盒又窄又扁还很结实，没有易损坏的折叠式版图，最好全部配件能统统塞进一个小袋子里。这样的游戏很方便的带出门，此乃长途客旅、消遣解闷、探亲访友、装酷炫耀之必备佳品。

而在店面经营时，这类游戏很可能会拆掉原包装，存放于统一的收纳盒里，再贴上小标签，放进柜子或者抽屉。代钞纸币则直接替换成筹码。

大量细碎的部件

零件多了，初始设置比较麻烦，很容易弄丢。这类游戏适合在店内使用，不宜外出携带。

桌游配件遗失是很麻烦的事情，要顾客赔么？赔多少？赔多了顾客不爽，“几个纸片木块就要这么贵，你坑我呀”；赔少了店家不爽，某些特殊配件没有零散销售，即使经销商愿意提供，他自己也不会有存货——几百上千款商品每种都额外留一些配件是完全不必要的浪费。那么假设经销商肯帮你解决，他去找代理，代理找出版社，出版社再找原厂，原厂恰好仓库里还有几个备货——然后再反过来折腾一次，运费都比游戏贵了。那动手能力强的自己做一个，或者随便找个差不多颜色的小东西代替？可以，而且实际上大多数情况下我们都是这么干的，但是看上去终归“很丑”，一打开盒子顾客就会抱怨“怎么东西都不齐的”。

无论如何都无法圆满处理的问题，唯一的解决方法就只有把它“捏死在发生之前”。方法其实也很简单，就是“每次收拾多看一眼”，知道某个游戏有容易遗失的小部件，开的时候多提醒一句，收的时候就眼神四下里多扫一圈，当场发现，当场收好，重要的配件稍数一下。现场检查只需多花十秒钟，事后发现弄丢了再去找，半个小时也未必能找出来，若是有人勤快点用过了吸尘器，就更没戏了。

规则复杂度和讲解时间

《卡坦岛》的讲解时间算比较长的，全套讲下来至少十几分钟，但只要玩家接受了，第一局至少会玩两个小时，而且很容易一局接一局地玩下去，“性价比”很高。《电力公司》也类似，教教二十分钟，玩玩两三小时，可重复性也很高。有些反应动作类的游戏如《德国心脏病》（Halli Galli）、《通缉令》（Wanted！）等，不会玩太久，再怎么人来疯，又跳又叫半小时左右也累了，但讲解时间很短，“性价比”也很高。

一些核心向的大型游戏（美式游戏居多），规则讲半天，玩的过程中各种疑问，到头来可能只玩一局的，从精英角度来看就相当不合算。不过好在这类游戏多为粉丝向，他们很可能凭着兴趣爱好的原动力，去翻译中文规则、做中文插条、给新手讲解……让他们自发去搞就好了！

游戏时间

游戏时间，包括一局游戏所需要的时间，以及反复多局总共需要的时间。我们有时候需要短小的游戏来“塞时间”，有时又希望玩家能“教会一个游戏后玩久一点别来烦我”。

大多数游戏的包装盒上都有写“游戏时长”，可以作为参考，但也要注意这个数据很可能有极大误差。以《卡坦岛》为例，虽然标称是75分钟，但实际上新手第一局会玩很久，一般为90到150分钟（1.5小时到2.5小时），且通常会继续再玩一局，对于按时间收费的店家来说，连玩两局就意味着至少连续四五个小时不用管了。

重复次数

也就是耐玩度，好玩的游戏每次都有新变化，久玩不厌。如《卡坦岛》《卡卡颂》《拉密》《并购》等，都属于百玩不厌的典型。关键在于玩完还想玩，下次还会带不同的新朋友来玩，这就大大提高了顾客回头率和知名度。

策略度

大多数男性会倾向于策略游戏，而女性则更喜欢轻松欢乐氛围的游戏。

一般而言，6岁或以上的游戏都很简单，随便什么人都能玩，如《德国心脏病》；8岁或以上的开始有些难度，但通常不需要文字阅读；10岁或以上的可能有简单的文字阅读成分，如《卡坦岛》；12岁或以上的有复杂的策略对抗或商业谈判技巧，典型的例子是《电力公司》、《并购》、《种豆得金》（Bohnanza）；17岁或以上的游戏往往不是因为复杂度，而是由于题材过于成人化而不适合青少年，如《狐朋狗友》（Funny Friends）。

这里有个陷阱，很多顾客会说“刚才那个游戏太简单了，换个复杂点的”。注意！如果这时候你真给他换了个复杂游戏，很容易出问题。新手玩家想要玩“复杂游戏”，大多数情况其实是觉得“刚才的游戏看上去太小儿科”，想要换个更“给力”的游戏来炫耀自己，你要是真换了个规则很复杂的游戏，万一他搞不定，或者他能搞定，而其他人搞不定，顶多碍于面子勉强玩一下，没多久还是会换游戏，理由是“不好玩”——“不好玩”是无敌的。

怎么办？很简单，所谓“复杂游戏”，可以有不同理解方式，比如说“规则很复杂”，或者“策略很复杂（但规则很简单）”。对于想炫耀的人，就给他炫耀的机会，拿个看上去很华丽很有气势有大版图和一堆配件的游戏，告诉他“这游戏规则不难（安抚其他人），但是要赢很难（给他面子）”就好了。

真正玩策略游戏的玩家，往往不会提这种要求，他们多半早就做过功课（上BGG查过全球排名，游戏人数和时间），直接就问你“那个全球排名前三位的《波多黎各》（Puerto Rico）有么，我们今天5个人约好了专门来玩这个，能教一下么？”

互动性

有些游戏每个人都在闷头玩，如《达芬奇密码》（Davinci Code），谁都不敢多说话，以免透露任何额外信息；有些游戏不交流就没法玩，如《我是大老板！》（I'm the BOSS!）、

《现代艺术》、《种豆得金》这类包含谈判、交易、拍卖成分的游戏。《卡坦岛》为什么好玩，为什么2个人的时候千万别推“卡坦”？因为2人“卡坦”没法交易！不交易的《卡坦岛》，就只是个投骰子的运气游戏，互动性还不如《大富翁》。

有些时候，我们需要推荐一些安静点的游戏来降低店内音量；而有些时候，我们又需要推荐那些互动性很强、吵吵闹闹的游戏——如相亲会。随着桌游在国内的普及和推广，越来越多的年轻人选择这种方式交友和约会。如果发现一桌人有男有女，彼此还不是极熟悉的朋友（一见面不是叙旧而是互相介绍），就很可能是相亲活动。这种时候，建议别上太容易沉迷投入的策略型游戏，否则可能游戏本身很好玩，但事后才想起最重要的事情没有做——没拿到心仪对象的手机号！于是“游戏很好玩，活动很失败，以后想玩游戏到这里来，约会另找地方”。

邪恶度

最受欢迎的游戏，通常都特别强调互动性，尤其那些能互相陷害的游戏（俗称“坏人游戏”），总是笑声不断。

有的游戏玩家以彼此竞争为主，比如《圣彼得堡》（Saint Petersburg），每个人只要关注自己的发展速度不比别人慢太多就好；而《圣地亚哥》（Santiago）这样的游戏，就必须盯着别人的田地放在哪儿，站了几个农民，水渠怎么修；像《菲力猫》（Fenix）这样的游戏，想要赢必须害别人做错事，当一个人花了十几块钱买了负二十多分的时候，所有其他人都很欢乐！对此我总结为一句话——“游戏不坏不好玩”——坏人游戏多半都是欢乐游戏。

针对性

玩家彼此之间难免会掺杂感情因素，虽然可以号召“希望大家都有游戏精神”，实际上还是会根据个人感情做出策略上的倾斜，如果某个参与者总是被多名玩家刻意针对，就很难正常进行游戏，影响顾客感受。这时不妨安排一些针对性不那么明显的游戏，比如身份不公开的《闇影猎人》，或者决策时不那么容易立刻看出优劣的模拟经营类《电力公司》。

有时也会发生这样的情况，一男一女两位客人，玩游戏态度过于认真，或者战况总是一边倒。两人游戏大多要么偏策略（所有棋类游戏的特征），要么针对性过强（不是你死就是我亡），有人输得多了，气氛难免会过于紧张。这时候不妨推荐个合作型的《瘟疫危机》（Pandemic）缓和一下气氛，这游戏两个人玩难度较低，赢了还皆大欢喜。对新人一般不推荐同样是合作类型的《鬼故事》（Ghost Stories），由于取胜难度较高，很容易败，一旦输了大家都不爽。

文字量

无论卡牌游戏还是版图游戏，原则上文字量总是越少越好，非有不可的话，大段情节描述好于复杂嵌套的规则描述。

在这一点上，《三国杀》做得不如它的原版《Bang!》。《Bang!》几乎没多少文字阅读，提示卡就一小张，而《三国杀》（尤其是扩展）包含大量复杂的卡牌规则，某些角色需要玩家对整个游戏都极其了解（记得每一种牌）才能运用得当，有的规则又繁琐到有多年卡牌游戏经验的老玩家也得琢磨琢磨才能弄明白，这对于纯白新人来说实在很要命。

常用游戏分类

店里常用的游戏，可能随着时代变化日新月异，但总体来看几乎都可分成以下几类。这个分类并不精确，甚至标准也不统一，某些游戏可能同时算进多个类别。

从顾客进门，店员为他们推荐数个游戏，玩完结账的过程，可以分为开局用的暖场游戏、主打游戏和塞时间、调整气氛用的小游戏。

暖场游戏，一般是反应、动作型，女性顾客接受度较高，男性可能不屑一顾（还总是输）。主打游戏通常是策略类，或者华丽型、有特色的，单局时间一小时起。男性的话，就是重度策略游戏。小游戏通常比较轻松，时间短，轻策略。间杂在两局大游戏当中，或者结账前随便玩玩。

不同的玩家对游戏策略度（口味）需求不同，要尽可能覆盖更多主攻客户的兴趣点。

策略游戏是核心玩家必玩的游戏，这是桌游最明显的一大类，品种繁多，数量庞大。欢乐游戏强调反应、动作、肢体语言、互动多于思考，许多核心玩家“玩腻了”的游戏，女性向、孩童向居多。

总结

原则上，“开店必备游戏”包括简单欢乐的暖场游戏、大量主打游戏、多人聚会游戏和小游戏。每款游戏数量不必多，除了《三国杀》外，单款游戏仅需1~2套，总种类不少于80~100款。P



《农场主》这游戏，别管是几个人玩，都能铺上这一大桌子

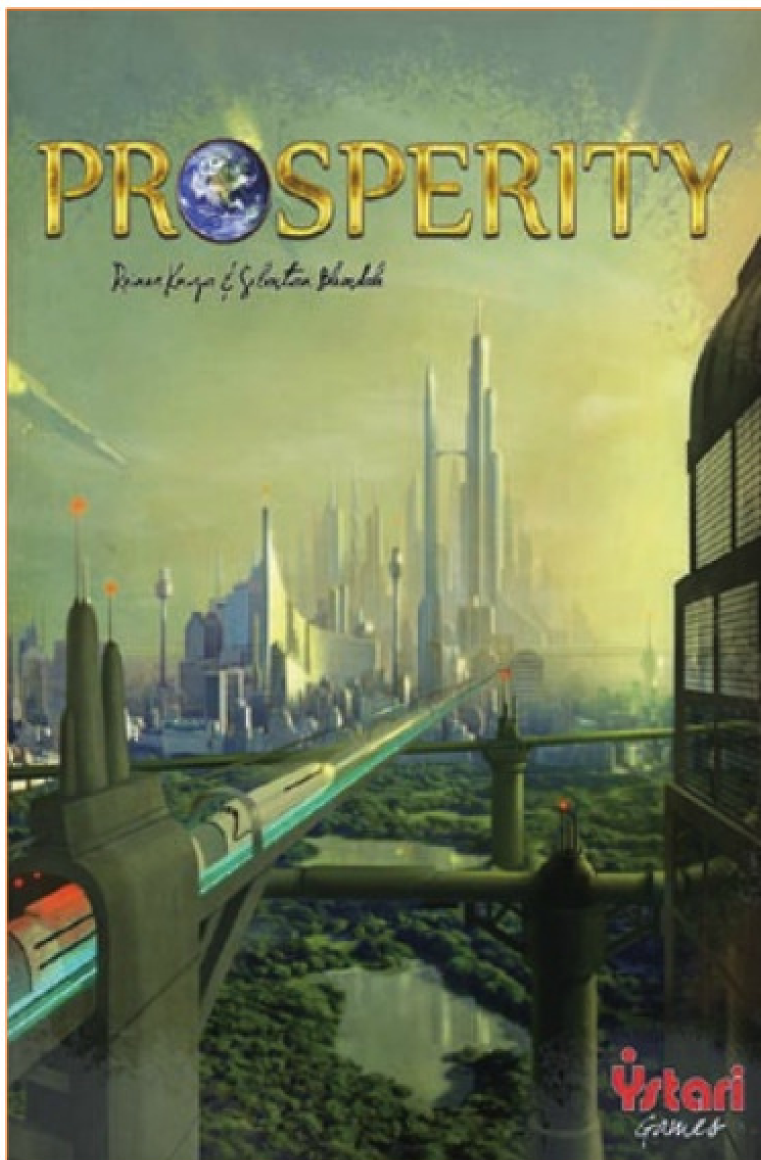


《卡坦岛》这个游戏，基本上是开店必备，无论从游戏的难易度、游戏人数等各个方面，都是如此

繁荣

●游戏名称：**Prosperity** ●中文译名：**繁荣** ●游戏人数：**2~4人**
●出版公司：**Ystari Games、Asmodee** ●出版时间：**2013年**

这是一款发展自己国家的游戏，但游戏切入的角度并不是国家有多么的发达和强大，而是要在进行基础建设、发展科技的同时，还要追求生态平衡和控制污染。这就让我们想到了几年前的一个以二氧化碳为主题的《co2》，但这款游戏并没有《co2》复杂，也比较直观的反映了国家繁荣与生态平衡之间的关系。



《繁荣》封面

游戏包含的组件不多，每个玩家会有一个自己的图板，代表自己的国家，有11个格用来放各种科技，有一个能源轨道和生态轨道，用来记录玩家的能源值和生态值，有一个污染轨道用来表示玩家的污染程度，另外还有一些游戏内容的提示。游戏还有一张研究图板，用来表示玩家的分数，以及玩家在能源和生态学研究上的等级。能源和生态学都各有六级，游戏中的各种科技片也会对应相应的等级，在游戏中会对应等级摆放在图板的旁边。游戏一开始会有一些基础科技片放到研究图板旁边，同时玩家还会得到100块钱作为起始资金。

游戏一共进行36个回合，在玩家的回合中，他首先要翻出一个科技片，科技片按年代堆在一起，从1970年~2030年，一共七个年代，共三十六片（每个年代5片，最后一个年代6片），每个玩家根据翻出来的科技片上的图标计算获得的奖励。游戏中科技片分成两种：能源和生态学，但科技片上会有五种不同的图标用来表示当回合计算什么奖励：如果是能源图标，则所有玩家查看自己图板上的能源值，正等级的话，每级获得50元，负等级话要扣100元，同时要根据负等级的级数在污染轨道上增加污染指示物。玩家的污染轨道一共有16格，如果污染指示物将所有格都占据了，则玩家在以后的游戏中都不会得到分数；如果是生态学图标，则根据玩家自己的生态等级，每个正等级可以移除一个污染指示物，每个负等级要增加一个污染指示物，如果玩家的16格都占满了，也会继续获得污染指示物，并堆叠在轨道的最后一个格上；如果是资金图标，玩家图版上的科技片上每有一个资金图标就得到100元；如果是研究图标，玩家个人图版上每有一个研究符号，玩家移动任意研究轨道上的自己的木块向前一格。如果他有多个研究符号，玩家可以自由决定怎么分配在两个轨道上（能源或生态）；如果是繁荣图标，玩家个人图版上每有一个繁荣符号（包括显示在污染轨道上的），玩家就在记分轨道上移动一格。

当所有玩家都按照符号结算后，当前回合玩家可以执行两个行动，他可以从四种行动中选择两种（可以重复）：1.税收，玩家得到100元；2.清扫，玩家去掉一个自己的污染指示物；3.研究，玩家在任意一个研究轨道上走一步；4.购买科技片，玩家根据自己的研究等级来出钱买科技片，如果等级相同，100元一片，如果等级不够，差几个等级再多加几百，如果等级高于科技片，则无论高多少都是50一片。玩家买的科技片要放到自己的图板上，不同颜色的科技片要放到对应的位置，如果没地方，就要替掉旧的。当玩家执行完两个行动后，他的回合结束，到下一个玩家。

游戏如此不断继续，直到最后一个回合结束，玩家们进行最终算分，玩家自己的能源值和生态值都计算两次，资金图标也计算一遍，然后每300元可以换一分，玩家的研究符号按数量换分，玩家图板上的繁荣符号也计算一次分数。最后总分最多的玩家获胜。

游戏中的分成为繁荣值，玩家在努力繁荣的同时，也要控制污染，因为那些能够提供很高能源或资金的片，往往也包含很多负生态学图标，从而导致玩家在计算生态学奖励时，得到污染指示物。在这个游戏中，我们可以看到很多熟知的科技，比如纳米技术、水力发电、风电场、人工智能等等，所以游戏的代入感非常好，可以让玩家真实感受到科技进步与生态之间的互相影响，游戏是由一名刚入道的设计师设计，RK大师参与设计和修改，从而使游戏变得有趣和生动。游戏过程中玩家互相影响不多，主要是对自己的发展进行规划。P


《繁荣》配件图



企鹅的野望——腾讯能全球制霸吗？

编者按：本期龙门茶社的议题，源自Newzoo发布的2014年Q1（第一季度）公司游戏收入排行榜（http://www.newzoo.com/free/rankings/top-25-companies-by-game-revenues），腾讯以17.14亿美元跃居榜首，超过微软、索尼、任天堂、苹果以及EA、动视暴雪等第三方大厂。

腾讯能否称霸全球游戏业？能还是不能，怎样才能，为什么不能，称霸了会怎样？

围绕着这一系列议题，我们请了几位“侃主”发表一下意见，当然，发言提纲也给列了几条，不过，对各位具体要说些啥没有限制，褒也好贬也罢，说啥都行的。事实上，小编我也做好了心理准备，做好准备去看一些“可能令人不快的、会引起较大争议的、冒着一定风险的”发言。诸位读者朋友读到这里，请再读一遍上面这一小段话，仔细品味一下小编的话内话外之意。

以下转入正题，看看这几位具体说了些啥，说实话这些发言有不少是出乎小编意料之外的，见仁见智，其实褒贬都不是问题，关键是褒贬背后的思考。

最后要说一下，以上这些发言，只代表发言者个人立场。

一个“后爹”的自我修养

一个坐拥无数资源的“后爹”尚且如此努力，那些之前被企鹅这个赶超并甩远了的“亲爹”们，你们这次应该如何应对？

■说书人 Joker

“花开应思花谢时，百城过春尤未迟。孩童蝉鬓醒未语，后爹苦心诉谁知？”

哒！经堂木响罢，定场诗说完，咱可就开说啦。今儿这书啊，咱说说企鹅，这只坚定走在“后爹”道路上的强者。

一说这话就有客官不乐意了：“人企鹅财大气粗，坐拥中国游戏圈半壁江山，凭啥说人是‘后爹’？明明是亲爹好么！？”

那小的我在这先给各位解释一下这个“后爹”的来由，也算说的个师出有名。

诚然企鹅在当今的游戏圈是要风得风要雨得雨，但你仔细分析下他的产品组成就会发现，占据其核心竞争力的产品，多是海外代理研发，也就是说这企鹅啊，在游戏圈内是半路出家，没有自主开发游戏的积淀，当初是借着自己在即时通讯产业上积累的庞大用户群，强势入主的游戏圈，比起那些真正靠着游戏起家的大佬们，不正好扮演着“后爹”的角色么？

想必这么一说，各位也就理解小的我为何将企鹅称之为后爹了，那咱就书归正传，听小的慢慢给诸位说道说道这企鹅为“后爹”之道，那真可称得上一个好“后爹”的典范啊。

一个好“后爹”的职业操守1：对孩子好

一个好的后爹要想在第一时间内获得孩子的认同，那就必须得从心底对孩子好，做到孩子要什么给什么，想什么送什么！孩子毕竟是孩子，一轮轮糖衣炮弹的攻势之下，一般都会卸下心防，扑进后爹的怀抱。

如今的孩子爱玩游戏，那后爹自然得是义无反顾的满足孩子们的愿望，并且还得投其所好的弄来孩子们最爱玩的。《穿越火线》填补了孩子们“《反恐精英》版本停止更新+互联网日益普及”的打枪空窗期，《地下城守护者》成为了“镪厅”全面严打之后孩子们的替代选择。人家孩子有的玩跳舞游戏，那我们也就弄一个《QQ炫舞》，想玩MOBA？咱有《英雄联盟》。

总的来说，后爹坚持的就只有一点：只有你想不到，没有爹弄不来！为了孩子如此尽心尽力，别说孩儿了，孩儿他娘都感动了！

一个好“后爹”的职业操守2：为了孩子，做出改变

随着孩子慢慢长大，突然发现自己玩的东西总是比其他家的慢半拍，有时候还老被人家看不起，说自己玩的都是“山寨货”！让孩子受委屈，这哪是一个好“后爹”能忍的？买！咱买上等货，不上等的也给你镀金回炉做成上等的！

想玩RPG，先弄个韩国《剑灵》，再买国产仙剑（授权合作），不够了还有个日本的《怪物猎人OL》，就是小日本的这个做的有点糙，爹先给你改改，保准做出来就是高大上!还想试试体育项目？没问题，足球咱有《FIFA Online3》，EA正品，国际足联官方授权，篮球咱有《NBA2k OL》，一样是正正经经的高端货。说咱们山寨？爹这次把《智龙迷城》和他的山寨《神魔之塔》一块买了，山寨都不给别人玩！

不能让咱孩儿受委屈，这就是当“后爹”的一贯宗旨！

一个好“后爹”的职业操守3：手笨没关系，咱脑子转快点

当然这个后爹先天还是有很多短板的，半路出家的毕竟手笨，做不出人家那么好的东西给孩子玩，怎么办！

这种小难题当然难不住一个成功的后爹！做不出大产品，咱们就开发个平台，专门做小产品让一群人比着玩！正所谓独乐乐不如众乐乐！孩子们的心里爹都懂，引入竞争排名，保证他们玩的一个比一个开心，到时候玩什么就不重要了，一起玩才是重点！你看一款打飞机都能成为现象级产品，孩子们还是很好满足的嘛！

国内游戏市场在很多人看来是不成熟且不正规的，许多成功的案例也多是充满着偶然性。但是不成熟的市场也是诸位都赖以生存的市场，如果短时间内并没有能力将其翻转到你所谓认为的理想状态，那么作为这个市场中的一份子，你就必须根据这个它来进行调整。

企鹅的成功离不开其积累多年的庞大用户群体，这也让他的成功几乎无法复制，但是他在代理游戏的选择、代理之后的本地化、聚拢用户之后的平台化经营等方面的营销思路，却是值得所有国内游戏厂商思考的。并且应该看到企鹅近期已经开始着手在做精品化转型，旗下代理的产品多是素质过硬的S级大作，一个坐拥无数资源的“后爹”尚且如此努力，那些之前被企鹅这个赶超并甩远了的“亲爹”们，你们这次应该如何应对？

书说于此，想必各位听客对于如何成为一个优秀“后爹”也有了自己的心得，如果你们觉得我这是扯淡也不妨说出来给我听听嘛，反正我又不会改。

那今儿咱就到这儿，说书人长揖谢过众听客，咱下回书再见。

画外音：这小子一派胡言，老子成功是因为有钱，老子可以买天买地买宇宙！



《穿越火线》抛开游戏素质不谈，其实填补了国人的“打枪空窗期”



《怪物猎人OL》的重制让人惊艳，诚意十足



曾经的“山寨之王”已经开始转型精品化代理路线了



自研产品《天涯明月刀》的素质目前看来是十分优秀的

山中无企鹅？——假想一个没有腾讯的世界

与其对企鹅的做大惴惴不安，不如静下心来思考它如此成功的秘诀，否则就算山中无企鹅，剩下那帮猴子也当不成大王啊。

■说书人 木然

当初3Q大战打得最凶的时候，网上流传着一个段子：一个中年人穿越到1998年，对当时深圳的一位青年说："别办公司了，把你的钱都拿去投资房地产，几年以后肯定能发。"青年感激地接受了老司机的建议，踌躇满志地离开了，而那个中年人看着他的背影，得意地笑了。

相信各位已经猜到了，这个中年人就是周鸿祎，而那个青年，就是当时的马化腾。

虽然段子归段子，但我们不妨设想一下，如果当初的马化腾真的拿着那几十万块去搞了房地产，日后的中国将会是什么样子。结果肯定不只是少了一个互联网公司，多了一个地产暴发户那么简单，也不是随便找一个替代品就能敷衍了事的。直至今天，还有许多人把腾讯当成业界毒瘤，不承认它对中国互联网发展作出的贡献，诅咒它完蛋的声音，从来都没有停过。但这只企鹅不仅越走越远，而且越变越肥，让人很难想象，如果它消失了，这块空缺将由谁填上——当然，很难并不代表不能，我很愿意假想一下，一个没有企鹅的世界是什么样子。

首先必须承认，腾讯并不是一个原创能力特别强的企业。它更擅长的是模仿，并尝试着超越，从ICQ到OICQ（QQ）就是一个很好的例子。而它迄今为止绝大多数的成功，也跟QQ的普及率密不可分。如果没有QQ庞大的用户基数，腾讯不可能轻易地推广它的其他业务。在中国互联网发展史上，很少有软件能够培养出像QQ那样的用户粘度。如果没有腾讯，我们首先失去的就是QQ，在早期的互联网上，只能通过ICQ或MSN实现即时通讯，但众所周知，这两家都是外国货，不接地气，对中国用户也不太友好。但影响更大的还在后头。

QQ之所以名留青史，在于它培养了中国互联网上最大、最复杂、而且跨越了各阶层的一个用户群体，把早期网上充斥的各种聊天室或BBS的零散用户都汇聚到一起，形成了一个前所未有的网民群落。做销售的都知道，想要业绩好，客户不能少，腾讯各项业务的客户和潜在客户就遍布在这数亿用着同样一个软件上网聊天的人当中。所以与其说腾讯的业务能力很强，不如说它的客户实在太多太杂，几乎只要做简单的区分和甄别，就能把它需要的那一部分"提取"出来。这是腾讯几乎所有业务的核心，也是它的发家之本。

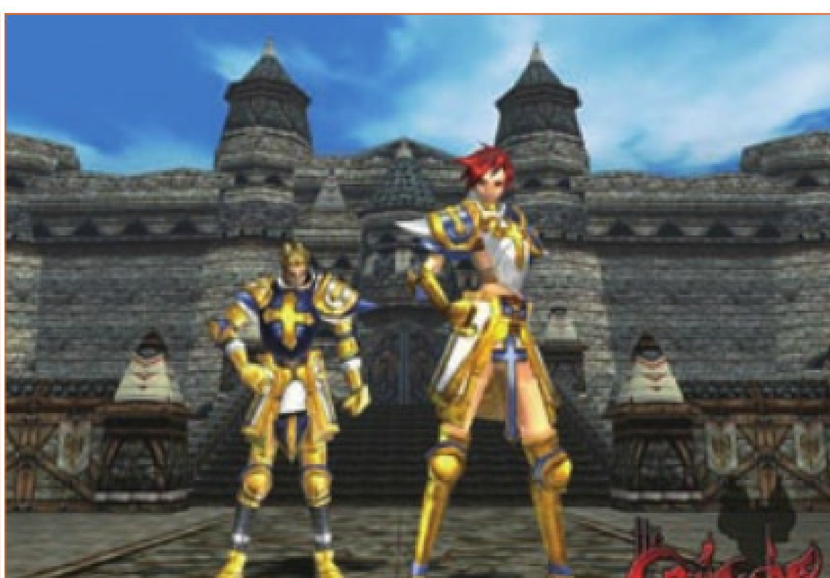
我们要讨论的，是一个群体的消失。对许多人来说，不光是没了一个"QQ用户"的身份，而且还失去了生活的一部分（或者是一部分生活）。早期互联网上可没有现今这么多的社交媒体，一个QQ号，就相当于我们的网络身份证。如果你要在网上自报家门，脱口而出的肯定是"我的QQ号是多少多少"，而不是"我的天涯/猫扑/铁血ID是多少多少"，那样不仅别扭，而且麻烦得很。QQ给网民带来的便利在于它创造了一个富有认同感和凝聚力的共生环境，进而沉淀出了一种文化现象——类似的例子迄今为止我只发现一个，《魔兽世界》。

扯得有点远，我们还是绕回来说腾讯的消失吧。除了互联网以外，我认为还有一个领域将因为"山中无企鹅"而受到很大的影响——移动互联网。功能机时代，流量套餐还没开始普及前，对移动互联网的标准大概只有两个：一，可以浏览网页；二，可以使用QQ。我至今还能回忆起，第一次在老爸的N78上使用QQ聊天的那种兴奋，那是对便携和自由的一种向往，而手机QQ就在很大程度上满足了人们对于"随时随地交流"的需求，更不用说后面还出现了微信这种人民群众喜闻乐见的神器。而且我没有记错的话，QQ动态这玩意儿应该是和"饭否"同一时期的产物，可以算是国内最早的微博产品。如果腾讯没有那么后知后觉，估计现在我们手机上刷的最多的就不是新浪微博而是腾讯微博了。

印象中腾讯的第一款网络游戏应该是《凯旋》，题材是当时国内比较少见的全3DMMORPG，不过这游戏对配置要求比较苛刻，再加上玩家对这种自由视角的3D游戏还不太习惯，所以还是扑街了。我记住它是因为两点：一是在我喜欢的女孩子家里玩过，二是它是第一个不用注册帐号直接用QQ就可以登录的游戏。当时只是觉得方便，没想到这种方便日后被腾讯稍加利用，就成了它在网游市场所向披靡的战旗。


3Q大战让我明白了一点：360可以随便删，但QQ不能不用


界面简陋，功能单一，却是早期网民的难忘回忆


《凯旋》应该是我玩过的第一个全3D游戏



你能想象第一次在手机上看到这个界面的心情吗


微信是手机QQ的延续，在最大程度上保留了后者的功能特点


用过其中任何一个头像，说明你已经老了

原先腾讯还会把“输入QQ号就能玩”作为宣传游戏的一个噱头，到后来它干脆直接拿用户数做起了文章，先有CF“三亿鼠标的枪战梦想”，后有DNF“亿万人气我最特权”，反正只要让玩家知道这款游戏是腾讯运营的，那么玩的人就少不了。在网游市场上，拿“用户多”作为宣传点的，腾讯算是做得最成功的。在广告学里，这一招叫做“市场定位”，旨在细分市场（人群、地域），以选定的市场范围作为差异化概念，集中一切力量宣传自己在该市场“第一”的位置，利用人们的从众心理来扩大用户群。换了别人，还真不一定做得到。像新浪通行证、网易通行证什么的，你拿来注册邮箱可能有市场，但要做游戏帐号，还真没QQ那么方便。说到通行证，顺便一提，QQ可能是国内最早把“通行证”这个概念实际应用到业务推广中去的。早在《凯旋》之前，你就可以用QQ登陆腾讯旗下的所有网站和软件了，这种免激活的服务，无论在当时还是现在看来，都是比较超前的。

我觉得写了这篇文章以后，可能会被当成腾讯的枪手。但我还是得说，事物都有两面性，如果腾讯消失，它对业界的负面影响虽然会被带走，但它对互联网发展作出的贡献（而且现在看来很有可能是利大于弊的），也会随风而逝。再说了，腾讯这么大一公司，怎么可能说消失就消失，连我爸妈都开始在微信朋友圈里刷动态了，像我这样的年轻人又怎么舍得放弃它带来的种种便利呢。就好像当初3Q大战进入白热化，我一时中二删掉QQ转投MSN阵营，结果几天以后又忍不住把QQ装上了。理由也很简单：也许外国的月亮比较圆，但我还是比较喜欢吃中国的月饼。一个没有企鹅的世界固然有其可取之处，但那只企鹅已经陪伴了我们太久，就算骂了十几年，也骂出感情了不是？与其对企鹅的做大惴惴不安，不如静下心来思考它如此成功的秘诀，否则就算山中无企鹅，剩下那帮猴子也当不成大王啊。

放眼全球游戏业的腾讯

戴上手套拉上外国伙伴的企鹅要比仗着中国经验在世界上蛮干的企鹅更可怕。

■说书人 西塞罗

虽然大家都认为中国还是结结实实地排在游戏制作能力的“第三世界”，但不可否认，许多人确实结结实实地挣到钱了，有的公司还成为了世界瞩目的大公司——它就是我们今天说的主角腾讯。今年的第一季度它拿到了17.14亿美元收入，不仅远远超越了去年的自己，还超过了微软、任天堂、苹果以及育碧、EA等一干老牌公司。

说起腾讯，可能大家都颇多不屑，“如果我也有QQ和微信”“永远在抄袭”。当然，批评还涉及到腾讯代理的名作，诸如《穿越火线》，在硬核玩家心中，《穿越火线》已经成为了一个永远的笑话。最搞笑的是，最近有款LoL题材手游明明全盘抄袭的是《刀塔传奇》，却引来不少人的叫好，“看腾讯你也被抄袭了”。腾讯投资的一家南美运营公司想将《逆战》搬上Steam，遭到一大批中国Steam用户山寨《求生之路》的投诉，最后下架，可见腾讯在许多中国人心中形象之差。

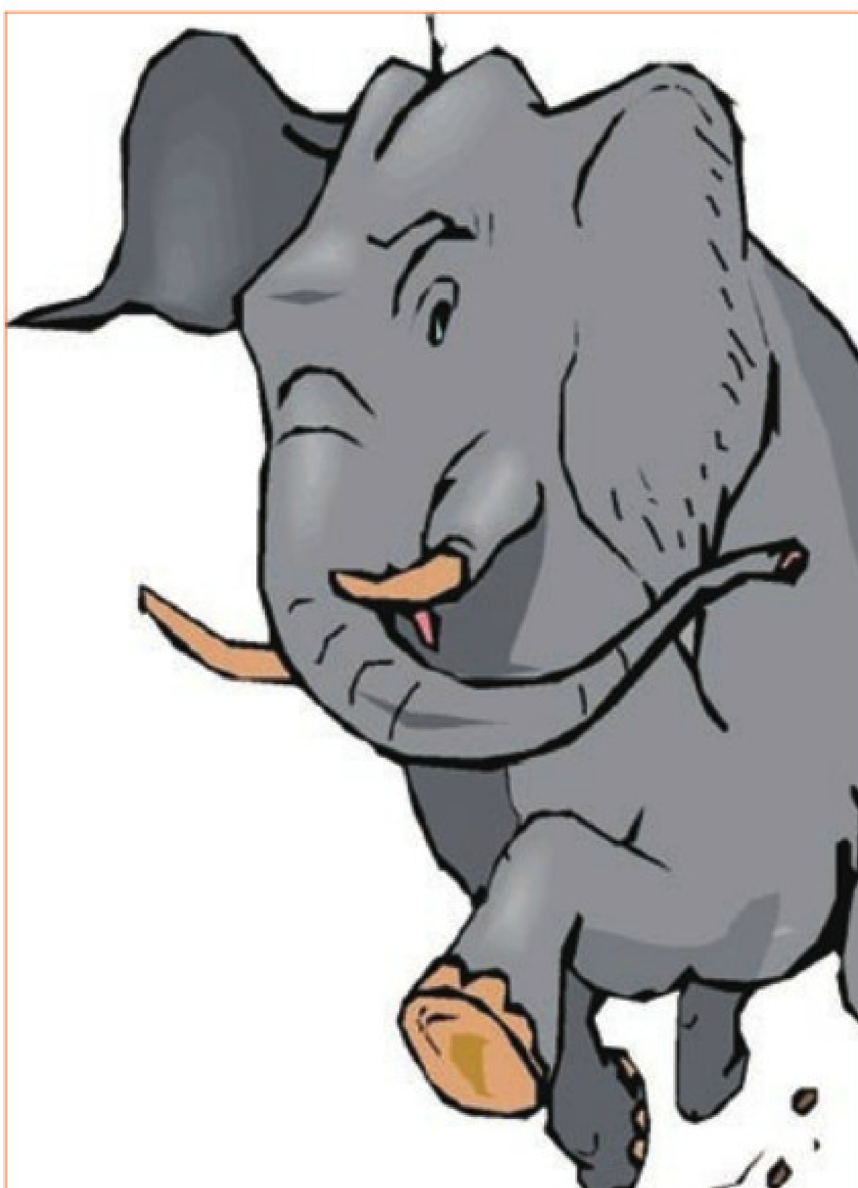
腾讯不管能否称霸全球游戏业，它确实是称霸了国内游戏业。三款代理作品——《地下城与勇士》《穿越火线》《英雄联盟》，都是几乎凭着一己之力撑起了一个细分类型的市场，特别是《地下城与勇士》连带惠及无数小厂商，现在连不少ARPG页游和手游都深受它影响。腾讯对国内用户的需求了如指掌，几年前曾有一位育碧老将跳槽到腾讯，公司培训内容之一为旁听客服电话，据当事人说短短20分钟，“就颠覆了他的世界观”。不仅是自研，腾讯平台影响力巨大，QQ能够将端游新增用户大体揽入怀中；朋友网将第三方页游揽入怀中，“天下英雄尽入我彀中”；微信游戏刷爆AppStore榜，可以与微信游戏叫板的《刀塔传奇》也是腾讯旧部所做。腾讯做产品，平台和眼光，两手都在抓，两手都很硬，这是其他厂商望尘莫及的。

在制作上，腾讯也算得上出手不凡。这些年小有名气，能够掀起热潮的国产游戏，《斗战神》《怪物猎人Online》《天涯明月刀》几乎都是腾讯作品，而且它们在制作水平上确实也属前列。我们破开表皮，看看内在，腾讯制作部门的流程管理，也是国内一流，比如不少端游大作，按理说要养上百人的美术团队，但是腾讯就能只养那么几个确立标准的资深美术，把鸡零狗碎的铺量活全部推给外包，工作严谨认真，这可不是国内一般公司能够做到的。

许多人对腾讯游戏很不屑，“不就是钱多么”，但我们看看九城盛大这些老牌厂商，一个《奇迹X》就不知做


腾讯对海外不用亲自操作，而是用购买股份的动作即可


腾讯就是一个能劈一字马的胖子


奔跑的大象让其他人招架不住


腾讯就是个荷枪实弹的企鹅

了多少年，推翻了多少次；盛大虚幻3引擎打造的《光明纪元》，从2012年公布至今，渺无音讯。同样大家都在往坑里投钱，最后完成又多又好的只有腾讯，这可就不是“土财主钱多”的问题了，而是这个“土财主”确实比“其他土财主”更知道怎么花钱。更重要的一点事，土财主家大业大，能够出来露脸的，都是内部比武场的获胜者，哪怕要做内部常胜将军，也要不断鞭策自己。比起其他的网游大厂，腾讯简直就是一只奔跑的大象，不消说九城这些靠代理起家的货色，哪怕是网易完美这些以自制产品出名的公司，被这只大象连推带撵，也很难不败下阵来。

就国内市场，腾讯看产品，方向大体不会偏；看制作，内部激烈的竞争，不好好做只能成为败家子，连家门都出不去。双管齐下，就算没QQ和微信，腾讯从长期看也必然超过其他公司。

腾讯已经成为了国内游戏市场无可争辩的霸主，它也吹响了进军国外的号角。前两年它就把制作《英雄联盟》的Riot Games纳入麾下，在东南亚和南美市场，它也是当地大运营公司的股东。不过另一方面，腾讯也有马失前蹄的时候，它前些年曾在上海和北美组织Facebook战略部门，几年前就已宣告失败，可见腾讯的海外之路也不会真的一帆风顺。

就像一桌牌局，我们可以先把腾讯选手挺进海外的牌清点一下：就产品嗅觉而言，腾讯在国内鹤立鸡群，选择《英雄联盟》，说明他们在新兴类型上的眼光很好，但是在已经成熟的主机、MMO与PC单机市场，主客形式颠倒，欧美大厂此时变成了地头蛇；制作流程上，腾讯在国内无可匹敌，而且仍在不断自我完善，但和国外厂商比较，对比起两个工作室两年一作《使命召唤》的动视，以及动辄全球工作室开工做3A级项目的育碧，仍旧差了不少。从目前来看，腾讯能够在全球收入榜独占鳌头，主要还是能够在中国这个相对封闭的大市场，以平台和开发机制的优势鹤立鸡群。如果它到了国外竞争充分的成熟市场，这些优势就会减弱不少，在中短期之内，它也就只能做窥视西方、雄踞中国一隅的东方巨龙。不过腾讯还有另一个机会，就是入股那些海外机构，帮助那些地头蛇做大做强，作为股东的腾讯当然也利益匪浅。戴上手套拉上外国伙伴的企鹅要比仗着中国经验在世界上蛮干的企鹅更可怕。

和其他国内大公司比起来，腾讯这只企鹅绝没有因为饱食终日放弃警惕，而是进化成了一个身段柔软头脑灵活的超级胖子。无论是QQ、腾讯邮箱还是微信，虽然这些产品类型都不是腾讯原创，但不管是收购还是模仿，在几个版本更迭后大多能做到青出于蓝而胜于蓝，并且和腾讯自己的原有平台其他资源结合到一起。在海外，腾讯也调整了自己的“山寨”身段，变成了高精尖与高大上的投资者。除了Riot Games，他现在还是虚幻引擎制造商Epic Games的大股东。早在收购前，双方就有十分紧密的合作关系，腾讯的《逆战》就缺不了Epic总部派出的团队支持。腾讯还收购了Kakao一部分股份，Kakao在韩国的地位就像微信在中国。除此之外，腾讯还投资了表现优异的游戏社区，甚至投资机构和大量高新科技初创企业等等。

腾讯并非纯游戏公司，腾讯游戏进军海外也要遵从于整个腾讯集团的大战略。作为一个灵活的胖子，运营与制作“两手都要抓，两手都要硬”，腾讯把投资的触角伸向方方面面，既有现在的考量，也有为未来孵化的期许。许多人眼中只看到腾讯山寨抄袭的本事，没有看到他“橘生淮南则为橘，生于淮北则为枳”的清晰思路。腾讯进军思路不会把Dota2变成《英雄联盟》，不会把《使命召唤》变成《穿越火线》，相反它会像好莱坞的几大电影公司那样，手下养着一大堆小公司，让这些小公司保持活力，去干它们擅长干的事。

你是企鹅你有罪

看着自己的游戏泯然众游戏之中，而腾讯的游戏只要一上市就爬上高位，原本就烦恼不已的心态更加失衡。于是游戏策划们的高峰论坛，最终总会变成腾讯批判大会。

■说书人 李灰

游戏策划是游戏业界相当有趣的一个群体，他们有自己独特的圈子和文化。两个游戏策划碰到一块，话题就再不会离开游戏。若是三个以上的策划凑到一块，那就是又新一轮游戏界峰会。

国内的手游策划们最喜欢聊的，除了最近的新作外，就是谈论自己的游戏项目混得如何。但凡谈论到自家宝贝的“学习成绩”，难免要拉出班里的尖子生批判一番。几个“家长们”坐在一块，打开苹果应用的中国商店，拉出“成绩单”一看，无不咬牙切齿，愤愤不已。就因为这份“成绩单”上，各科各门的前几名，总也逃不掉那个又爱又恨的名字——腾讯。看着自己的游戏泯然众游戏之中，而腾讯的游戏只要一上市就爬上高位，原本就烦恼不已的心态更加失衡。于是游戏策划们的高峰论坛，最终总会变成腾讯批判大会。

原本对于腾讯的批判大会仅局限在国内业界的话语体系之中，盖因中国游戏市场自有一套赚钱法则。身为业内的种种游戏策划，知道自己也是混这口饭吃的，故而在批判腾讯游戏的同时，往往避重，却不轻易指责其游戏设计和盈利模式。然而当人们看到腾讯游戏的营收能力击败多个被国内玩家视为殿堂级的外国厂商，又有许多号称圈内圈外的权威坐不住了，纷纷站出来批判一番，维护自己在所谓核心玩家之中的伟岸形象，其中不乏一些在业界不甚如意的游戏策划。然而细观他们的论点，不过是些陈词滥调，借着此次企鹅登顶的时机，再包装兜售一番罢了。

言论一：有种你别用QQ和微信

这种言论最像是业内人说出来的。说到腾讯的平台优势，其他几个IT巨头和众多的第三方开发团队，无不咬牙切齿，恨不能在中国施行反托拉斯法案，将腾讯如上世纪美国肢解AT&T一般大卸八块。

腾讯的平台优势是其无可厚非的决定性因素，坐拥上亿用户，腾讯的QQ和微信已经融入日常城市生活之中。这些软件影响了人们的生活节奏，改变了玩家的游戏习惯。作为开发者，更多地应该顺应这种习惯的改变。业界内的聪明者并不在少数，他们知道跟企鹅如何相处。现在这个市场之中，腾讯是个大块头，还有其他几个中型体格的巨头占着剩余的空间，剩下琐碎分散的狭小空间，就是众多开发者抢夺的市场。学会与腾讯共舞，看着腾讯打什么套路，自己也跟着随机应变，打出相应的招式，才是精明的生存之道。

有些年轻的创业者喜欢和巨头顶着干，于是说着“腾讯能做我为什么不能做”“要是我做不比腾讯差”的话，更有甚者说出“我的游戏上微信也能火”的豪言。然而如今的形势已变，且不论腾讯内部竞争如何激烈，光从榜单上就能看出，有不少即便上了腾讯平台的游戏，成绩难让人满意。当资本一窝蜂地涌入手机游戏市场时，几个早期微信游戏的先期优势早已不复存在。试回想当初最早登录微信的几个游戏中，哪些活到现在，哪些又泯然众人，这些命运在制作完成一刻起，已经有了定数。包括手游市场在内的中国游戏市场，又回到了内容为王、质量为上的竞争时代。

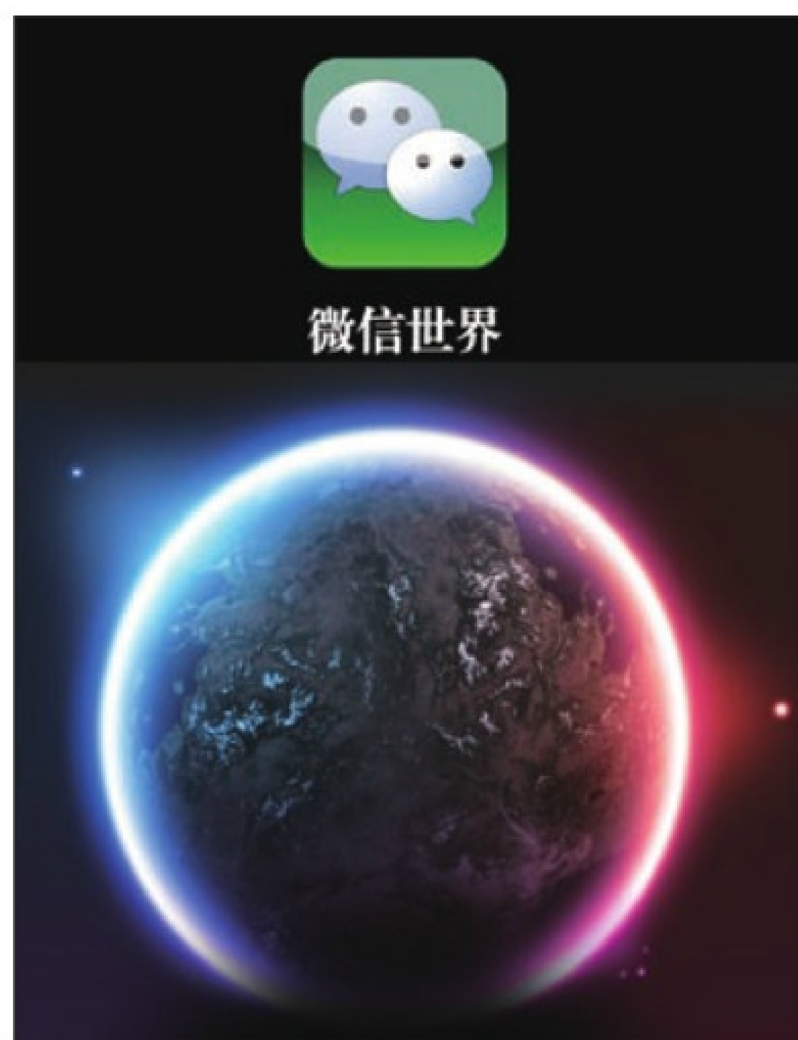
让腾讯放弃巨大的平台优势是不可能的，就像整日将自己产品的失败归咎于没有平台支持一样，都是可笑的臆想。也有业内其他巨头了解平台、渠道的巨大影响力，于是想尽办法打造自己的平台，其中不乏小有成绩者，都是看准腾讯平台的未能覆盖之处，抢先夺得位置。也有一些平台看似很大，实则外强中干。像某个靠耍流氓起家的公司，凭着多年来比企鹅无耻得多的手法搭起自己的安卓平台。但有些东西在游戏业内也是心照不宣，虽然号称国内最大的安卓平台，可用户质量着实不敢恭维，留存度、付费率都惨不忍睹，让人不得不猜测，那些喜爱与流氓软件为伍的用户会是怎样的人物呢？

相比国内许多IT企业，腾讯在处理平台和游戏的关系上，并不那么急功近利。微信推出后的相当长一段时间内，并无游戏内容提供，但企鹅一出手之时，就直接把手游市场的座次重新洗牌。若从业者不看到期间腾讯的用力用心之处，而妄论平台优势，不免有为自己失败寻找托辞的嫌疑。

言论二：一家独大，抹杀竞争

通常人们认为有竞争的市场才有活力，否则消费者和商家便不思进取。于是有不少杞人开始担心因为中国游戏的青天，因为只有腾讯一根擎天柱而终将有一天倒塌。

虽然中国的游戏业起步较晚，但也绝没有发展到完全不符合市场规律而动。相反，中国的游戏市场可以算得上国内自由化程度最高的几个市场之一了。腾讯一枝独秀的状况，是中国游戏



微信平台不像Line、KAKAO等手机社交平台开放给第三方，但凭借腾讯自身的开发实力，仍然占据国内主要市场

市场自由选择的结果，正是有了竞争，才让腾讯脱颖而出。

当人们看到腾讯的游戏占据榜单的大部分位置，收入屡创新高，往往忽视腾讯内部产品的竞争激烈程度，并不比外部市场差。腾讯是个产品导向的公司，其立项的难度相比很多公司而言，要高出不少。如果没有十足赚钱的把握，这个游戏项目很可能在最初几轮的筛查中就被无情枪毙。即便如《刀塔传奇》这样日后能够杀出一片天的游戏，也只能在腾讯内部的审查中折戟沉沙。当一个公司内部为了争取资源而拼命打磨产品的时候，又怎能说没有竞争力呢。

退而言之，即便如腾讯这般规模的IT公司，也不敢在市场中轻易言胜。包括企鹅在内的IT巨头心里都很明白，这个市场变幻莫测，更新速度极快，稍有闪失，就可能有倾覆之灾。如身在惊涛骇浪之中，大公司似大船巨舰，小心驶得万年船，看似开得四平八稳，实则暗潮汹涌，万不敢掉以轻心。就因为有太多的公司在一夜间崛起，又在一夜间崩塌，才造就国内游戏业如此纯粹的市场导向。

当手机游戏刚刚露头的时候，并没有看到腾讯的影子。人人都知道微信会改变手机游戏，但当时的业内人谁也不敢说腾讯会做出什么样的东西，估计当时腾讯内部也是惴惴不安。倘若无法抢占这个正在崛起的市场，谁又能知道后面的腾讯该何去何从。于是当腾讯在微信上发了一个打飞机的试水作品，就有不少“资深玩家”跳出来无情地嘲笑，却在不到半年的时间内被狠狠打脸。而如今，当腾讯旗下的工作室纷纷转向手游开发，又有谁能够保证下一个市场风向会往哪里吹？而正是内部良好的竞争机制，以及高层敏锐的决策能力，使得腾讯始终能在千变万化的市场环境中杀出血路。

言论三：一直在抄袭，从不知羞耻

如果一个号称中国游戏制作者的人，整日批判腾讯抄袭、无耻，那他基本上就是个骗人的假从业者。因为除了疯子，没有一个人在裤子沾屎的同时指责别人没尿干净。说到抄袭和无耻，我们可以在国内找出数也数不完、恶劣程度顶破天的中国公司。相反，腾讯竟可以算得上国内业界少数的“清流”了。

说到无耻，打开苹果的应用商店，看看这些排名在前一百的游戏，有堂而皇之拿着盗图叫自己《三国志》的，有看花了眼的“我是”“热血”“无双”加“海贼王”“火影”“七龙珠”的排列组合，还有把所有知名游戏都写在应用名称上，以期能被用户搜索的游戏。再回头看看腾讯的游戏，“天天”、“全民”……都是自己的品牌，而端游和页游市场，都是正儿八经的代理或授权游戏。究竟谁无耻，不言自明。

再说抄袭。在不同玩家的眼中，抄袭的定义和界限也差别很多。在有的所谓核心玩家看来，腾讯的所有东西都是抄袭的。如果按照他的标准，那世界游戏软件历史，就是一部骇人听闻的抄袭史。但他们往往会选择性地无视这一点，咬定凡是腾讯出品的游戏必定是抄袭。如果说对于成功游戏的模仿和借鉴是抄袭，那腾讯无疑是这些游戏最出色的学生。腾讯的开发者会逐帧参考跑酷游戏的动画，这在很多只想着赚快钱的游戏公司里是很少见的。尽管必须承认的是，腾讯游戏的创造力尚远不能与任天堂、暴雪之类的老牌公司相比，但也不能因为核心玩法的相同，而认定抄袭的原罪。如果一直坚持相似的游戏玩法，国内叫抄袭、国外叫致敬的双重标准，那反而会将国内的从业者进一步推向真正的抄袭。

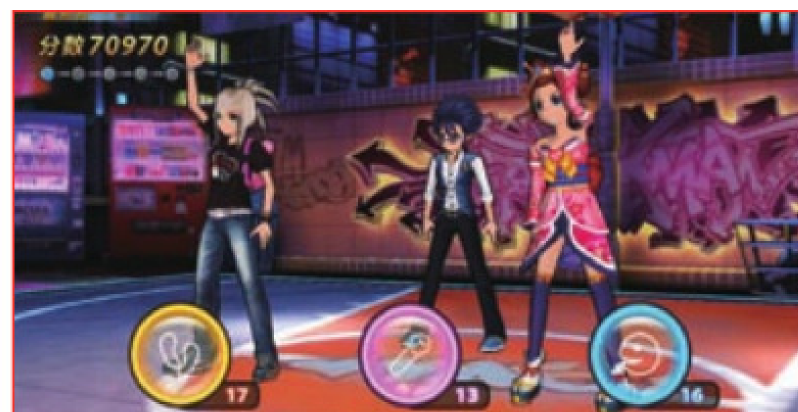


《打飞机》是微信的游戏试水作，当时谁都不知道腾讯接下去会打什么牌

言论四：反正你是企鹅，你就有原罪

这就是一条让人无可奈何的论断了典型的脑残言论，如果说这话的是“传统玩家”，虽说言语偏执，但情有可原，因为主流游戏市场正在慢慢偏离他熟悉的节奏，这种失落感能让他说出不经大脑思考的话。如果说这话的是业内从业者，那我就要偷偷说一句，这位一定是个想进腾讯却没能力的倒霉策划。不信？那就冒充猎头，给他打个电话，就说最近腾讯在招人，看看他是不是屁颠屁颠地往你邮箱里发简历了？嘻嘻……


《刀塔传奇》的制作团队原是腾讯内部员工，这个项目最终倒在腾讯的层层审核下


微信、QQ之外的社交平台也在寻找突破之路，如陌陌与《劲舞团》的结合，两者用户群有很高的重合度（你懂的）


国内有些开发者巴不得腾讯自废武功，QQ、微信都不要用

Joker的SBS

1.众筹成功之后各项计划都开始如期进行，各个编辑更是忙的焦头烂额，不过和读者之间的联系不能断，Joker的SBS也将继续开张与各位谈（che）心（dan）！

2.漫画作者去深山之中寻找真实的自我了……

3.你们最近有什么感受啊，正在享受什么游戏啊，正在看什么动画啊？不要惜字如金嘛，来和大家分享一下嘛

4.你最近想看到哪方面的内容呢？

5.最后就是要畅所欲言，不要拘束，我可是等着抓编辑来回答你们的疑问呢！

太子长琴OL：想看日式ACT或者欧美ACT进化史呢！

Joker：喔，这个话题真是太大了，写本书都没什么问题呢！

fleelancer：一看这个选题我就听到某作者呵呵的笑声……

茕天子：高考结束，沉迷“炉石”和“魔兽”，最近闲着无聊重温了一遍《孢子》，然后终于把《灼眼的夏娜》看完（表示前前后后因为本人的懒整整6年……），嗯，是时候把以前的坑全补上了！

去大山寻找真实的自我是闹哪出啊！还有大软的各工作求随时公布进度，我觉得可以分批次地出，不用统一在10月份都出来吧，来点截图或是录制视频也好。

想看什么的，上次有魔法门，这次来英雄无敌吧！

Joker：工作进度会分节点的告诉大家的，英雄无敌系列我们以前做过啊=。=

fleelancer：等出《英雄无敌7》就有专题了！

1CrazyKing1：最近想看“战神”系列的文章，虽然是PS独占，动漫之类的没怎么看，主要是把前几年的《初音演唱会》补完（话说高清演唱会真TMD大）！

Joker：战神阿，我前段时间刚刚打穿了三代和PSP上的那版，打击感真是棒！





逍雨断魂：正在看的动画《十二国记》，有没有人看过主上啊，还有就是《猎人》了。好像都是大坑

fleelancer：友情提示：12国动画是个坑。

千零影：刚刚纠结完填志愿的事，好累……

开始着手补番，第一个目标是鬼灯，然后是野良神

到处找异域镇魂曲，但是今天找了大半天都没找到……orz

筱幺儿：想求证一件事，给男票定杂志，他买了十年了。最近杂志摊变少了买不到。现在用游戏新干线的刊号通过邮政定书，寄到的会是大软么？

Joker：是的，请放心订阅，而且你的男朋友实在是太幸福了，人生赢家的节奏啊……

虫之水：下半年还是一月一刊吗？

Joker：牵扯到刊号等问题，所以下半年还会是月刊形式。

huser123：多点单机游戏内容就好！

Joker：单机内容也得配合当时的热点内容来做嘛，否则介绍一堆烂作大家也不会开心的你说是吧！

漫天千里黄沙：高考完了，动漫狂补今年新番啊，游戏正在努力打遍2013的大作啊，快忙死了。



Joker：还有假期的同学还真是幸福啊……

weFQ：能不能搞个游戏发展的历史。多介绍些那些年反应热烈的游戏，或者吐槽那些当年大作的糟点。我是老读者，至从05年后就没碰过大软，游戏也很少碰了。这些天才知道，大软发生的事！

Joker：这个要做的话，连载都得开好久啊……

未来_科技：我弄丢了我《歌姬计划》的卡带，求出主意!

Joker:再，再买一张……

tgsxlchl：动画最近一直在跟《全职猎人》，作者休刊了几年可算复刊了。游戏最近拉了7，8个人整天在浩方打魔兽！

Joker：富坚那个老贼一定又打麻将把钱输光了……

fe4696：看了个不怎么样的电影，玩了个不怎么样的游戏……全是变形金刚！

happyafanti：前不久同学聚会，玩了好多同屏游戏，《spelunky》《砖块剧场》《摩纳哥》

Joker：这类游戏确实适合多人共享，能找到小时候抢手柄的乐趣！

谈一谈游戏对塑造剧情独一无二的作用

玩家 zl8676925

战神二的总负责人说过一句话：


最近编辑部经常开会讨论产品内容，没打起来一定是因为大家相亲相爱

“如果你有一个好的点子，好的世界观，为何不去写一本小说呢？在游戏里剧情总是次要的。”

本人并不认同这一句话。

我认为，游戏剧情与小说有本质区别。剧情应当建立在游戏的基础上的，与游戏最好不要分离。在这一点上，《生化奇兵》是一个好范例，《最终幻想》是一个不好的例子。对于游戏来说，不但故事是剧情，主角的动作，神态，音调等等都是剧情。比如《生化奇兵3无限》前半部分在刚刚营救出伊丽莎白从轨道掉落后，在海滩边有一段宁静的舞蹈，这不仅松弛了紧张的游戏气氛，营造有张有弛的效果，而且能够集中体现伊丽莎白可爱的一面。但是这种场景放在小说和电影里只能说是无聊，这就是游戏剧情和电影，小说剧情的最大不同点。相对来说，游戏的剧情可以更“冲淡”，更“日常”，因为有紧张的战斗，所以无需顾忌过多矛盾的塑造，这反而为建立玩家与游戏角色的感情提供了方便。这是游戏优于电影的地方。比如《光环4》里面士官长与科塔娜的对话，放在电影里你会认为很无聊，但是放在游戏里能够起到培养玩家和角色感情的作用，这是游戏对剧情独一无二的作用。

Joker：剧情党与系统党的争论永远都不会停歇，Joker虽然不甚赞同你对于游戏剧情和电影剧情之间的类比，但是比较赞同游戏的交互性更利于剧情展开的观点。相较于电影小说等题材的被动接受，主动性更强的游戏更容易让人入戏，也更能通过场景中的细节，让玩家自主探索去了解剧情，这是游戏的优势。

同时剧情是否重要这个命题本身并不严谨，毕竟游戏的种类有很多，如果是一款RPG，剧情代表着你的故事发展，即使是GTA5这类沙盘游戏，其背后的剧情深度和复杂都足以撰写一部精彩的小说。更不要说一些靠着剧情来推动的解密类游戏了，但反之一些体育竞技类的游戏，则更需重视游戏系统是否足够优秀，而剧情则几乎为零了。

所以，剧情重要与否，只与游戏类型有关。

2014年7月硬件关注排行榜

评分数据及排行取自微博投票

1 新一代游戏主机（PS4、XBox One）

得票率 12.08%



假期已到，本期投票人数略有下降，不过也显得比较集中，游戏主机继续稳居第一，且得票率提升，看这个节奏，难道硬件排行榜也要步入当年游戏排行榜的后尘，出现硬件界的“仙剑”吗？P

2 iPhone 6

得票率 9.66%



随着苹果的发布会临近，我们第一次将iPhone 6列入投票选项，马上就成为了第二名，果粉的力量不仅大，而且集中于更小的选择范围，很容易将相应产品推上较高的名次。需要注意的是，苹果的保密制度让我们仍然无法获得清晰准确的产品图，本图为艺术家根据目前信息绘制的想像图。P

3 NVIDIA新一代显卡

得票率 8.21%



PC游戏玩家的最爱，NVIDIA新一代显卡掉落一名，但仍位居三甲之列，得票率略有上升，不知道大家暑期准备怎么度过？如果畏惧炎热，准备宅在家里细细品味这一年来的游戏大作，高性能显卡仍然不可或缺，不来一块吗？P

4 游戏型高性能笔记本

得票率 7.31%

也许同样是暑假的原因，游戏型笔记本得票和名次都有明显提升，相对于台式机来说，新一代高性能笔记本不仅能提供不错的游戏体验，而且还更加轻薄，可以伴随我们更轻松的出游，在旅途中空闲的时候来一场刺激的游戏吧。P

5 头戴式显示器

得票率 7.14%

在不久之前上市的杂志中，我们介绍了目前最火的Oculus头戴式显示器，完全沉浸式的体验给我们留下了深刻的印象，不知道本期这一选项成绩出色，是不是和朋友们看到了相关评测有关。P

排名	产品	得票率
6	Windows Phone 8手机	6.91%
7	iPad 6（Air 2）	6.78%
8	4G标准通讯产品	6.28%
9	高性能台式机	5.83%
10	高速无线路由器	5.35%

重点推荐

十年主机可轮回，万事转头非一梦



从索尼第一次进军中国主机市场的2004年算起，正好已经过了十年，十年轮回，环境变迁，十年等待究竟是空欢喜，还是又一场商战的血雨腥风？

一个“小苹果”引发的连锁反应



“小苹果”视频引发对宅圈的讨论。大软摆出各家观点，鼓励不同声音，相信通过这样的交锋，真理能够越辩越明，读者也能通过自己的思考找到的答案。

《虹色旋律》背后的灰色现实



“甜蜜不断”“与爱相约”“青葱岁月”：看到这样的宣传词，你脸上的表情是微笑还是苦笑？这不是商店促销，这是一款叫做《虹色旋律》的国产AVG。

主管单位　广西出版总社
主办单位　广西金海湾电子音像出版社
编辑出版　广西电脑游戏新干线编辑部
社　　长　施伟文
总　　编　滕耀胜
执行总编　韦松林

编 辑 部　杨立（主任）
　　　　　陈子㺯（副主任）
栏目编辑　杨文韬　汪澎　韩大治　吴昊　郑弢　赵博
专栏记者　李坚玮 马骥 胡太星
特约记者　潘妮 （美国）
本期责编　汪澎
电　　话　010-88118588-501
新闻热线　010-88118588-101
通信地址　北京市100040信箱18分箱
邮政编码　100040

广 告 部　李怀颖　陈文
电　　话　010-88118588-801
发 行 部　韩灵合
电　　话　010-88118588-601
传　　真　010-68686261

平面设计　林静 汤瑛 张子祚
印　　刷　北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号　ISSN 1672-0148
国内统一刊号　CN 45-1304/TP
邮发代号　48-154
发行范围　国内公开发行
发行代理　北京情文图书有限公司
电　　话　010-65934375
广告许可证　4500004000185
出版日期　出版日期 2014年8月1日
订 阅 价　人民币 12.00元
零 售 价　人民币 10.00元

与大软同行

我们同中国梦网合作进行的众筹活动，已圆满结束。很多读者朋友关心我们的后续举措，这里和大家汇报一下，我们在众筹中规划的项目，现在正有条不紊的进行中，我们做出的承诺和回报，也必定会兑现，目前正与梦网合作，整理、完善项目支持者相关的信息。以后我们也会在编辑部报告里，不定期地报告相关进展情况。

今年的E3是跨入全新世代后的第一次盛会，展会信息量之大，大作情报之多让我们难以招架，除了必不可少的行业分析及前方记者带回的第一手资料，本次我们将把众多大作的前瞻在从本期开始的连续3期内分批刊载，也算是为10～11月的大作狂潮预热。

说了E3说ChinaJoy，每年的ChinaJoy，都是一场〞火热〞的庆典，上海的天气、现场的气氛，年复一年，并没有留下什么记忆深刻的内容。不信我问你，去年最火的Showgirl有哪个，估计你都答不出，更何况其它内容。

ChinaJoy是目前国内IT界最具影响力和话题性的展会，我们希望在火热之后，能留下些什么，明年的这个时候，我们会说〝去年CJ我们如何如何了〞。

最后，我们要说说已经过去了的巴西世界杯。

熬夜看球，中国球迷似乎已经习惯，如果有人问起，你点灯熬油地看没有中国队的比赛，弄的两眼熊猫状是否值得？我不知道该怎么回答。仔细想想，我们玩国外的精品游戏，情况不也是差不多。我的一位朋友说，玩国外的好游戏，就像看世界杯，玩国产快餐游戏，就像看中国队垄断冠亚季的某些体育项目的比赛。亲爱的读者朋友，这事儿你们怎么看？

说起本届世界杯，就不能不提起那场7：1，那场让所有巴西球迷悲痛欲绝的比赛，也让编辑部里的某位成员黯然神伤。不过大家别误会，Joker是铁杆德国队粉，为了看那场半决赛，他上了无数个闹钟，当然还有其他相关措施，不过这些人工的天然的唤醒方式，都没有起到应有的作用，他睁开眼睛的时候，已经是北京时间7点有余。Joker爬起来，第一时间看了比赛的结果，看到比分的一瞬间，他就明白自己错过了什么……



2014
WMGC
世界移动游戏大会及展览会
World Mobile Game Conference & Expo
WMGC峰会 / 海外合作发展论坛
市场营销论坛 / 投融资论坛
会议时间：2014年7月31日-8月1日
会议地点：上海浦东嘉里大酒店
展览时间：2014年7月31日-8月2日
展览地点：上海新国际博览中心
WWW.WMGC.CN
次世代游戏机
及家庭数字娱乐产品
展览会
Next-gen Arcade, Console and Home Entertainment Expo
展览时间：2014年7月31日 — 8月3日
展览地点：上海新国际博览中心
同期举办中国国际家庭数字娱乐峰会
会议时间：2014年7月31日
会议地点：上海浦东嘉里大酒店
首要战略合作媒体
TGBUS.com

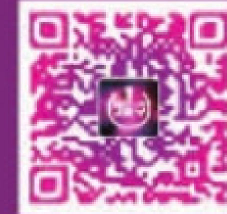
CHINA JOY 2014
中国国际数码互动娱乐展览会
CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE
时间：2014年7月31日-8月2日
地点：上海新国际博览中心
www.chinajoy.net

CGDC
中国游戏开发者大会
CHINA GAME DEVELOPERS CONFERENCE
移动社交游戏专场
单机/在线游戏专场
赞助商专场
中韩游戏开发者日
中日游戏开发者日
分享智慧 2014
会议时间：2014年8月1-2日 / 会议地点：上海浦东嘉里大酒店
会议地址：中国上海浦东花木路1388号
WWW.CHINAGDC.COM.CN
CGBC
中国游戏商务大会
CHINA GAME BUSINESS CONFERENCE
中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛
中国国际网页游戏峰会
中国国际家庭数字娱乐峰会
全球数字娱乐IP合作大会
开启产业商务价值 2014
会议时间：2014年7月30日-8月2日 / 会议地点：上海浦东嘉里大酒店
会议地址：中国上海浦东花木路1388号
WWW.CHINAGBC.COM.CN
电子票务合作平台 活动行



MGEA

MGEA微信二维码

MGEA网站二维码

ChinaJoy官方微信

扫码关注
"第一游戏"微信公众号
即可免费获得WMGC或
CGBC会议听课证
（截止2014年7月18日）
第一游戏官方微信

支付宝钱包
扫码购买电子票
有优惠 购票免排队
请使用钱包扫码购票